



Universidade de Brasília

**Instituto de Letras**

**Departamento de Teoria Literária e Literaturas**

**Bacharelado em Letras/Português**

**Monografia em Literatura**

**RAFAEL CALHEIROS NEUMANN**

**07/51448**

**NARRATIVA EM JOGOS:  
RETÓRICA PROCESSUAL E  
A NARRATIVA DA AGÊNCIA NOS DIFERENTES  
GÊNEROS DE JOGOS ELETRÔNICOS**

<b>MENÇÃO</b>	
---------------	--

**CÍNTIA SCHWANTES**

Brasília- DF

1º/2013

## Índice

<b>Introdução .....</b>	<b>1</b>
<b>1. Gêneros e Estéticas .....</b>	<b>7</b>
<b>2. Braid – Ação / Plataforma – Cronomanipulação e Erros .....</b>	<b>8</b>
<b>3. Deus Ex: Human Revolution – Tiro-em-Primeira-Pessoa – Trans-humanização .....</b>	<b>17</b>
<b>4. Hotline Miami – Ação / Tiro / Pancadaria e Tiroteio – Abaixo à Narrativa Tradicional ....</b>	<b>20</b>
<b>5. Spec Ops: The Line – Tiro-em-Terceira-Pessoa Tático – Crítica do Gênero .....</b>	<b>21</b>
<b>6. Amnesia: The Dark Descent – Terror e Sobrevivência – Terror é Subversão dos Sentidos .....</b>	<b>26</b>
<b>7. Thief – Furtividade – Objetivos Não-Confrontacionais .....</b>	<b>28</b>
<b>8. The Walking Dead: The Game – Aventura Gráfica – Escolha como Dinâmica de Jogo ....</b>	<b>29</b>
<b>9. Ultima IV: Quest of the Avatar – RPG – Não Pilhar e Não Matar em um RPG .....</b>	<b>31</b>
<b>10. Planescape: Torment – RPG – Tratado Filosófico ou Jogo .....</b>	<b>32</b>
<b>11. Fallout: New Vegas – RPG de Mundo Aberto – Shandificação .....</b>	<b>33</b>
<b>12. Diablo – RPG de Ação – Estabelecendo o Tom Narrativo .....</b>	<b>35</b>
<b>13. Eve Online – Jogo Multi-jogador Massivo Online – Narrativa Gerada pelo Jogador .....</b>	<b>37</b>
<b>14. Civilization V – Estratégia 4X – Aprendizado Tangencial e Narrativa Emergente .....</b>	<b>38</b>
<b>Conclusão .....</b>	<b>40</b>
<b>Glossário .....</b>	<b>41</b>
<b>Webgrafia/ Bibliografia .....</b>	<b>46</b>
<b>.....</b>	

## Introdução

A arte de contar histórias parece um ato inerente à humanidade no processo de desenvolvimento intelectual e cultural. Katja Mellman, da Universidade de Goettingen, postula em seu estudo “*Is Storytelling a Biological Adaptation?*” (2011, “Contar histórias é uma adaptação biológica?”) que a capacidade de contar histórias é uma capacidade biológica e vantagem evolutiva. Porém, outra atividade que tem se mostrado presente durante toda a história da civilização é a capacidade humana de interpretar regras e interagir com sistemas artificiais, ou jogos, até sua iteração atual, os jogos eletrônicos. Esta monografia irá explorar as possibilidades narrativas dos jogos eletrônicos em todos os seus gêneros, fornecendo exemplos sempre que possível.

Sabe-se que jogos de contexto mais formais existem desde o desenvolvimento da história escrita, com jogos de tabuleiro como o “Jogo Real de Ur”, “Senet” e “Mancala”, todos originários da África e Mesopotâmia entre 3000-600 a.C. Também é certo que jogos de natureza mais casual existam a ainda mais tempo. Mas o propósito dos jogos nunca foi considerado seriamente até a ascensão da popularidade dos jogos eletrônicos ao longo da segunda metade do séc. XX. Finalmente, no séc. XXI, as possibilidades narrativas dos jogos têm sido estudadas academicamente, mas que tipo de narrativa está presente neste meio narrativo?

O primeiro jogo eletrônico reconhecido oficialmente é o “*Cathode Ray Tube Amusement Device*” (“Dispositivo para Divertimento de Tubo de Raios Catódicos”) por Thomas T. Goldsmith e Estley Ray Mann, de 1947, que se aproveita de aparelhos de monitoramento de radar da Segunda Guerra Mundial para simular o controle de mísseis anti-ar, e era inteiramente mecânico, se utilizando da capacidade do radar para captar sinais para criar um efeito de regras sem necessidade de programação. Existe também a possibilidade de jogos eletrônicos terem sido criados ainda mais cedo para uso individual. Richard Feynman declarou em sua auto-biografia que um colega do projeto Manhattan criou um jogo de matemática com os computadores do projeto militar.

Ao longo dos anos a ideia do que seriam jogos eletrônicos e seu propósito foi se formando na sociedade. Considerados apenas uma distração pela qual estaríamos dispostos a pagar, nos anos 70-80 jogos eram criados para gabinetes eletrônicos chamados *Arcades*, ou “Fliperamas”, onde jogadores compravam a chance de desafiar o jogo um quarto de dólar por vez. Inicialmente estes jogos não pareciam indicar qualquer indício de narrativa, uma vez que eram ou muito abstratos (*Tetris*, 1984), ou uma versão eletrônica de um jogo/esporte já existente (*Pong*, 1972), ou simplesmente muito bizarros (*Pacman*, 1980). Com *Space Invaders* (1978), porém, jogos passaram a criar uma narrativa implícita. No caso de *Space Invaders*, um cenário de invasão alienígena. *Asteroids* (1979) também possuía uma narrativa implícita no ato de destruir uma torrente de asteróides. Até hoje a geração *baby boomer* pensa nesses títulos quando pensa em jogos eletrônicos.

Esses jogos tinham ainda apenas um propósito: fazer o jogador perder para que mais moedas fossem inseridas. Mas aos poucos suas possibilidade narrativas começaram a ser levadas em consideração. No final dos anos 80 para os anos 90 os fliperamas finalmente deram lugar aos consoles, máquinas domésticas para jogos eletrônicos. A influência dos fliperamas ainda era grande, uma vez que os jogos de consoles ainda eram criados com a mentalidade de fazer o jogador gastar moedas mesmo quando o lucro passou a ser gerado pela compra do jogo em si no formato de cartuchos de jogo. O advento dos jogos de console, porém, começou aos poucos a criar uma nova mentalidade na forma de criar jogos. *Final Fantasy* (1987) já se concentrava mais em contar uma história do que criar um desafio.

Nos computadores pessoais (ou PCs, *Personal Computers*) os jogos eletrônicos já tinham uma vantagem considerável nesta nova mentalidade, com muitos RPGs inspirados nas regras do RPG original de mesa, *Dungeons and Dragons* (1974), com franquias como *Ultima* (1981) e *Might & Magic* (1987), assim como jogos de aventura como *King's Quest* (1984). Mesmo antes disso jogos de aventura em texto como *Zork* (1980) permitiam ao jogador explorar um mundo de jogo gerado apenas em texto narrativo, com comandos como “olhar para o oeste”, “usar tocha” ou “analisar sala”.

Apenas com a virada do século, porém, se começou a analisar o mérito dos jogos como meio narrativo e se questionar se aqueles primeiros jogos sem ambições narrativas ainda contavam uma história. Em 2004 três pesquisadores de teoria de design de jogos e pesquisa de jogos, Robin Hunicke, Marc LeBlanc e Robert Zubek, postularam sobre os componentes de um jogo e como estes interagem tanto com os jogadores quanto os desenvolvedores, criando termos acadêmicos oficiais para o que seriam mecânicas de jogo, o que procuramos nos jogos e o como estes relacionam o mundo de jogo com o jogador. A pesquisa foi chamada “Mecânicas, Dinâmicas e Estéticas”.

No livro *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (2007), Ian Bogost classifica a narrativa inerente aos jogos pelo termo “retórica processual”, onde a narrativa advém das regras e como nós interagimos com elas e vice-versa. Jogos são, em essência, um conjunto de regras. Ao interagir com jogos, o jogador cria um *input*, um comando ou ação, que é interpretado pela “caixa preta” dos sistemas do jogo e então este gera uma resposta, ou retorno, para o jogador. Através da experimentação o jogador aos poucos assimila e entende as regras do jogo, que podem ser similares ou completamente diferentes das regras com as quais lidamos no dia a dia, pois desde que o resposta do sistema seja consistente o jogador é capaz de internalizar qualquer regra. Em *Minecraft* (2011) a gravidade não afeta a maioria dos cubos de matéria dentro do mundo de jogo, que permanecem no ar mesmo sem nenhuma sustentação, porém afeta ao jogador e outras criaturas dentro do jogo, assim como alguns materiais que seguem regras diferentes (água, magma e areia fina são afetados pela gravidade).

Raphael Koster em seu artigo *Narrative is not a game mechanic* (2012) explica que estes são componentes essenciais para os jogos, em oposição a opinião de que o único componente essencial de um jogo é a interatividade. Ele explica que um sistema sem o *input* do jogador não passa de um protetor de tela. Sem a caixa preta, ou seja, sistemas e regras que são afetados pelo *input*, o resultado é um show de slides, onde o *input* serve apenas para avançar para a próxima parte. Finalmente, sem o retorno do sistema é impossível interpretar e portanto assimilar as regras do sistema, tornando a interação irrelevante. Como ao pedir que um cego descreva um objeto apenas pela visão, uma atividade inútil e infrutífera.

Assim como outros meios narrativos, os jogos eletrônicos desenvolveram diversos gêneros reconhecíveis e distintos ao longo dos anos. Cada um deles permite interações com o jogador completamente diferentes e são propícios a conjuntos de regras diferentes. Mesmo os diversos gêneros desenvolveram inúmeros sub-gêneros distintos. Diferente da expectativa popular, muitos gêneros não estão relacionados à violência. O gênero de simulação, popular na Europa ocidental, focaliza em simular aspectos do dia a dia o mais próximo possível das regras do mundo real, como na franquia *Flight Simulator*, onde o jogador deve pilotar aviões que possuem todos os mostradores e instrumentos disponíveis a um piloto real. Jogos do gênero de quebra-cabeças oferecem desafios raramente relacionados a combate e violência. Jogos do sub-gênero de estratégia 4X (*explore, expand, exploit and exterminate*) geralmente possuem a guerra como um aspecto menor da jogabilidade, de fato muitas vezes desencorajando a guerra em favor da diplomacia e comércio.

Mas que tipo de narrativa é esta que esses gêneros podem oferecer? O fator que foi se desdobrando aos poucos sobre os jogos são suas possibilidades narrativas únicas. Diferente de outros meios narrativos, jogos são definidos pela interatividade como meio narrativo, ou seja, a agência da audiência, o jogador. Isso dá aos jogos a capacidade única de fazer o jogador experienciar questões de um ponto de vista muito mais engajado e investido dentro da narrativa de jogo. O jogo *Prison Architect* (2013), que apesar do nome permite ao jogador não só projetar mas também gerenciar uma prisão, viu que na maioria das vezes o jogador fará exatamente aquilo que é criticado nos diretores de prisão, como construir celas menores para poder conter mais detentos e comprar comida barata para se manter dentro do orçamento.

Isso é uma parte do que é chamado de “narrativa de jogo”, ou a história que é contada pelas regras e sistemas. Também chamado de “narrativa emergente”, uma vez que a história emerge naturalmente das regras e o *input* do jogador ao invés de ser escrita em detalhe previamente.

Escritores que entram na indústria de jogos eletrônicos discutem como é difícil construir uma história que está vulnerável à ação do jogador. Na literatura e no cinema o escritor e o diretor possuem diversas ferramentas narrativas finamente aprimoradas ao longo dos anos para evocar emoções e estímulos na audiência, mas estas mesmas ferramentas possuem resultados completamente diferentes quando aplicadas a jogos, mesmo que o desenvolvedor de jogos decida “trapacear” e forçar o jogador a experienciar a história nos termos deste através de cut-scenes, cenas dentro do jogo com pouca ou nenhuma agência do jogador.

Mas uma vez que a agência da audiência é assumida, esta fica mais exigente quanto às ações dos protagonistas que deveriam estar sob seu controle. Em outros meios narrativos a audiência pode ser levada a entender as ações das personagens. Nos jogos eletrônicos, no entanto, quando um personagem supostamente sob o controle do jogador faz uma escolha independente deste existe uma dissonância. As cut-scenes de *Resident Evil 5* (2009) foram universalmente repudiadas uma vez que os protagonistas sempre agiam em contraste ao que o jogador faria no lugar deste, permitindo aos vilões literalmente andar para fora da sala sob a mira das armas dos protagonistas. A franquia *The Witcher*, em contraste, possui muitas ocasiões onde ao jogador é permitido fazer escolhas sobre em quem confiar e a quem ajudar, com consequências imediatas ou tardias, mas permitindo ao jogador entender o mundo de jogo e sentir que fez uma escolha informada. Mas ainda estamos lidando com questões de narrativa convencional.

O estudo “Mecânicas, Dinâmicas e Estéticas” explica que as dinâmicas de jogo, o conjunto formado pelas mecânicas observáveis ao jogador, formam estéticas que representam necessidades humanas supridas pelos jogos. Thomas Grip, da *Frictional Games*, em seu artigo *Narrative not a game mechanic?* (2012), em resposta ao artigo de Raphael Koster, se contrapõe à decisão de Koster de que a narrativa não deveria fazer parte das dinâmicas de jogo. Ao invés ele defende que Koster estava considerando tramas narrativas como narrativas em si, e diz que existem narrativas inerentes às próprias dinâmicas dos jogos sem ser necessário contar uma história no senso de uma trama narrativa. O cenário atual na indústria é de experimentação desta noção entre os desenvolvedores independentes (aqueles que não respondem a nenhuma distribuidora ou publicadora).

*Thomas Was Alone* (2012) é um puzzler (jogo de quebra-cabeça) onde o jogador deve, em cada fase, terminar com cada uma de suas formas geométricas em um espaço pre-determinado enquanto um narrador conta uma história a princípio absurda, mas que aos poucos revelam a metáfora por trás das dinâmicas de jogo. O narrador chama um retângulo sob o controle do jogador de Thomas e narra as descobertas e sentimentos de Thomas para o jogador. Aos poucos o ato do jogador interpretar e se familiarizar com as regras propostas pelo jogo se transforma na jornada de Thomas descobrir que é uma inteligência artificial consciente num mundo criado para testá-lo.

Esta relação entre dinâmicas de jogo e narrativa tem sido explorada mais e mais recentemente em jogos como *Braid* (2008) onde o processo de resolver desafios empiricamente e a experimentação são então revelados como parte da questão central do jogo de manipular o tempo e o protagonista ser um cientista. Ou *Spec Ops: The Line* (2012), que restringe a agência do jogador propositadamente dentro do contexto de um jogo de tiro para reforçar a posição do jogador como uma entidade que apenas segue o jogo sem considerar as implicações de suas ações e decisões.

Esta monografia irá explorar esses e outros casos de narrativa de jogo, de acordo com a seguinte lista:

**Ação – Plataforma: *Braid* (2008, Number One Inc., Microsoft Game Studios).**

Sua narrativa complexa mistura sua trilha sonora com narrativa de ambiente; uma história fantástica como alegoria para um evento real e suas mecânicas como estado psicológico.

**Ação – Tiro – Tiro em primeira pessoa: *Deus Ex: Human Revolution* (2011, Eidos Montreal, Square Enix).**

Jogos como via para explorar conceitos morais futuristas; como a dissonância

ludonarrativa pode afetar negativamente a experiência de jogo e jogabilidade não-letal dentro de um jogo de tiro.

**Ação – Tiro – Pancadaria e tiroteio: *Hotline Miami* (2012, Dennaton Games, Devolver Digital)**

Alto nível de violência simulando uma fúria selvagem induzida por drogas, questionamento da necessidade de uma trama coerente por trás da jogabilidade.

**Ação – Tiro – Tiro em terceira pessoa: *Spec-Ops: The Line* (2012, Yager Development, 2K Games).**

Sua crítica do próprio gênero de jogo e o descuido tanto de desenvolvedores de jogos quanto os jogadores sobre as implicações de seu curso de ação dentro dos jogos de tiro.

**Ação-Aventura – Terror e Sobrevivência: *Amnesia: The Dark Descent* (2010, Frictional Games, Frictional Games).**

Suas mecânicas de escuridão e perda de sanidade funcionam como metáforas para contar uma verdadeira história lovecraftniana.

**Ação-Aventura – Furtividade: *Thief* (1998, Looking Glass Studio, Eidos Interactive).**

Tom narrativo através de mecânicas; jogos que incentivam a evitar conflitos e jogabilidade emergente.

**Aventura – Aventura Gráfica: *The Walking Dead: The Game* (2012, Telltale Games, Telltale Games).**

Escolha como dinâmica de jogo e utilização da franquia como pano de fundo para explorar temas maduros.

**RPG: *Ultima IV: Quest of the Avatar* (1985, Origin Systems, Origin Systems).**

Pioneirismo na experimentação com dinâmicas de jogo moldando as ações do jogador.

**RPG: *Planescape: Torment* (1999, Black Isle Studios, Interplay Entertainment).**

Escolhas morais com temas filosóficos, exploração da morte dentro de jogo.

**RPG – Mundo Aberto: *Fallout: New Vegas* (2010, Obsidian Entertainment, Bethesda Softworks).**

A shandificação e sua utilização em jogos para formar uma narrativa mais verossímil e pessoal.

**RPG – RPG de Ação: *Diablo* (1996, Blizzard North, Blizzard Entertainment).**

Narrativa de ambiente e tom para estabelecer e reforçar temas.

**RPG – MMO RPG (jogo massivo multi-jogador): *Eve Online* (2003, CCP Games, CCP Games).**

Os MMOs como experimentos sociais; jogos cuja a história interna é determinada e estabelecida pela política entre as facções de jogadores externos aos desenvolvedores do jogo.

**Estratégia – 4X: *Civilization V* (2010, Firaxis, 2K Games).**

Aprendizado tangencial e a narrativa emergente dos jogos 4X.

## 1. Gêneros e Estéticas

Em preparação para se falar sobre as narrativas nos gêneros de jogo, primeiro uma introdução sobre estes. Os gêneros tradicionais de jogos eletrônicos foram desenvolvidos e criados para o propósito principal de se facilitar a categorização dos jogos tanto para a indústria quanto seus consumidores. Mas o principal problema vem do fato de que, até o momento, a classificação em gêneros é considerada informal ou confusa. Mesmo publicações acadêmicas tendem a simplificar ou ignorar a gama de gêneros existentes.

O jornal online de cultura de jogos eletrônicos de computador, *Eludamos*, possui uma publicação de Dominic Arsenault, *Video Game Genre, Evolution and Innovation*, onde ele discorre sobre esta precisa questão, indicando que muitas publicações especializadas são incapazes de dividir gêneros de maneira inteiramente consistente. Ele explora a dificuldade de dividir e categorizar gêneros numa mídia onde inovação frequentemente implica a criação de gêneros completamente novos. Jogos de gêneros como “tiro-em-primeira-pessoa” eram simplesmente chamados de “clones de DOOM” por muito tempo antes da nomenclatura se tornar popular, quase quatro anos depois. O site *MobyGames* classifica jogos através de vários atributos, como gênero base, perspectiva de jogo, tema e “outros atributos”. Outro site, *Gamespot*, um site jornalístico especializado em jogos, possui um intrincado sistema de gêneros e sub-gêneros, chegando a dividir a classificação de um jogo como algo tão longo como “ação / tiro / primeira-pessoa / tático / moderno”, e mesmo *Gamespot* chegou a publicar um artigo criticando as fraquezas inerentes deste tipo de classificação quando dois editores não foram capazes de classificar *The Binding of Isaac* (2011) definitivamente como um “overhead shooter” ou “rogue-like”.

Com o propósito de simplificar essa classificação a publicação *Mechanics, Dynamics, Aesthetics: A Formal Approach to Game Design and Game Research*, de Robin Hunicke, Marc LeBlanc e Robert Zubek, decidiu reclassificar jogos pelas necessidades supridas pelas suas dinâmicas de jogo em suas estéticas. Apesar de certamente compreensivo e abrangente, uma vez que apenas 8 ou 9 estéticas parecem facilmente classificar qualquer jogo, as estéticas são menos capazes de ser concisas, uma vez que jogos parecem sempre suprir três ou mais estéticas.

Talvez jogos, como mídia, sejam naturalmente complexos, necessitando de classificação extensa apenas para serem compreendidos. Para os propósitos deste estudo, irei utilizar a classificação de gêneros encontrada na wikipedia, o mais próximo de uma classificação oficial que fui capaz de encontrar, uma vez que qualquer um é capaz de aprimorar e atualizar esta lista. Mas mesmo neste caso a classificação é suspeita, uma vez que muitas de suas citações são links inativos. Mas considero sua classificação e colocação de sub-gêneros particularmente elegante, exceto pela colocação incerta do gênero “ação-aventura”, além do artigo em si não se conformar completamente com a própria catalogação, que não estabelece se jogos de esportes deveriam ser jogos de simulação ou seu próprio gênero menor.

Os gêneros assim propostos são: Ação, jogos cujas dinâmicas de jogo principais são baseadas nos reflexos do jogador; aventura, jogos cujas dinâmicas refletem exploração e solução de enigmas para resolver uma trama narrativa; ação-aventura, caracterizado por extensos enigmas e coleção de itens partilhando espaço com ameaças constantes que requerem reflexos do jogador; RPGs, ou jogos de interpretação, caracterizados principalmente pelo fato de suas dinâmicas expressarem mecânicas baseadas nas regras de jogos de RPG tradicionais, mais do que interpretação propriamente dita, mas também presente; simulação, um gênero extremamente extenso que inclui qualquer jogo que almeja simular qualquer aspecto da vida real ou ficcional; e estratégia, cujas dinâmicas expressam principalmente a necessidade do planejamento dentro dos sistemas de jogo com o propósito de cumprir objetivos diversos.

Além destes gêneros existem outros gêneros menores, de difícil definição. Jogos Casuais, por exemplo, se refere a jogos projetados para rápida interação e pouca complexidade, mas fora isso existe muito pouco em comum nas dinâmicas expressas pela maioria dos jogos considerados casuais. E não deveriam esportes e jogos de tabuleiro serem considerados jogos de simulação? De qualquer maneira os gêneros menores são: casuais, musicais, festa, programação,

quebra-cabeça, esportes, trivialidades e jogos de tabuleiro/cartas.

Como dito, o problema é a complexidade da classificação. O principal motivo é o fato da maioria dos jogos requererem sub-categorias para sua classificação. Para os propósitos desta pesquisa estas sub-classificação não precisam ser explicadas fora dos jogos tratados no corpus.

Quanto as estéticas, elas são nove no total, expandidas ligeiramente do estudo original da *MDA*. Esta escolha se deve a refletir a interpretação do *MDA* dado pela série *Extra Credits*, que avalia jogos e a indústria com o intuito de levar à evolução desta. As estéticas são definidas como:

Sensação – Jogos como prazer sensorial.

Fantasia – Jogos como faz-de-conta.

Narrativa – Jogos como drama.

Desafio – Jogos como pista de obstáculos.

Camaradagem – Jogos como enquadramento social.

Competição – Jogos como expressão de dominância.

Descoberta – Jogos como território inexplorado.

Expressão – Jogos como auto-descobrimento.

Abnegação – Jogos como passa-tempo.

Estas seriam as experiências que os sistemas dos jogos deveriam refletir ao final do processo de construir estéticas através das dinâmicas expressas pelas mecânicas criadas pelos desenvolvedores de jogos. Note, no entanto, que a subversão destas estéticas, quando proposital e com um objetivo narrativo, pode ser extremamente efetiva.

## 2. Braid – Ação / Plataforma – Crono-manipulação e Erros



*Fig 1. Um ofuscante pôr-do-sol*

*“Tim quer, mais que qualquer coisa, encontrar a Princesa, conhecê-la enfim. Para Tim isso seria um marco, acendendo uma luz intensa que abraçaria o mundo, uma luz que revela os segredos a muito escondidos de nós, que ilumina – ou materializa! - um palácio final onde podemos existir em paz”*

*- As memórias de Tim*

Braid faz uma pergunta: O que você seria capaz de fazer se você controlasse o fluxo do tempo? Esta pergunta segue outra: que erro você corrigiria se controlasse o fluxo do tempo?

Mas antes de fazer qualquer pergunta Braid abre com um pôr do sol cegante por sobre a silhueta de uma cidade.

Braid é uma experiência complexa repleta de toques sutis. O jogo possui diversos paralelos entre as ações tomadas pelo jogador, o processo de ser jogado e os segredos aos poucos revelados pela narrativa. Cada poder de controle cronológico é acompanhado de um estado emocional desencadeado pela narrativa escrita antes de cada mundo de jogo. Esta narrativa explica



a procura de Tim, o protagonista e avatar do jogador, pela sua idealizada princesa e todos os erros que ele espera ratificar em sua jornada.

Braid possui seis mundos, cada um explorando uma dinâmica de controle cronológico distinta, acompanhado de um episódio da vida de Tim assim como ele o relata para o jogador.

No primeiro mundo, “Mundo 2 – Tempo e Perdão”, Tim relata ao jogador que está atrás da princesa, que foi capturada por um monstro terrível. Essa premissa é uma referência direta e inicialmente inocente ao jogo *Super Mario Bros* (1985, Nintendo Creative Department, Nintendo). Ele explica então que o motivo disso é um grande erro. Na verdade, um amálgama de diversos erros que levaram a princesa a ficar distante apesar de ser compreensiva. Esta é a premissa. Um erro. E erros devem ser remediados. É necessário aprender com seus erros, mas no mundo real aprender com erros raramente leva a lição aprendida a ser utilizada. Mas, se fosse possível reverter... se ao pedir perdão e admitir o erro, o erro realmente se desfizesse?

É sob esta proposta que o jogo começa. A capacidade retornar no tempo e redimir erros. Automaticamente essa dinâmica de jogo sugere e de fato encoraja a abordagem empírica. Experimentação e correções. Com o apertar de um botão, o jogador é capaz de inverter o fluxo de tempo por quanto tempo necessitar, sem barreiras artificiais como número de vidas ou telas de fim de jogo. Ao jogador cometer um erro e morrer, o jogo apenas congela com Tim na borda inferior da tela, esperando o comando do jogador.

Assim que entra na primeira fase de jogo o jogador se vê num ambiente convidativo, com grama fresca e cercados de madeira, um sol brilhante em uma paisagem de aquarela ao fundo, música de violino suave.

Avance por algum tempo e logo se encontra um contraste. Estacas de ferro sobre fumaça e fogo, numa terra negra, cobre o chão, com plataformas apresentando uma passagem segura por sobre a escuridão. Uma metáfora dos erros cometidos e como contorná-los. Mas cair nas chamas não é problema. Você aprende com o erro e pode imediatamente desfazê-lo, tomando mais cuidado da segunda vez.

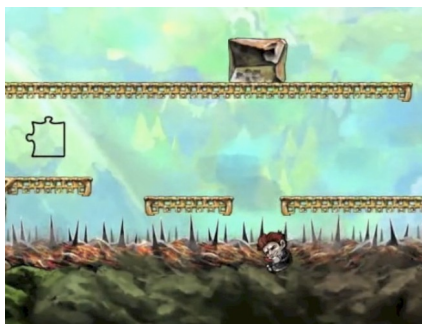


Fig 2. Morte do avatar



Fig 3. Reverta o tempo



Fig 4. Lição aprendida

Não se demora para encontrar uma criaturinha mal-encarada, marrom e rochosa. Tocar neles de frente é morte certa, mas pular sobre suas cabeças não só os derrota como dá impulso para Tim pular mais alto. De certo outra referência ao saudoso *Mario Bros* e seus compactos e igualmente marrons *goombas*. Mas o impulso insinua algo mais. Erros não só podem ser redimidos, ao aprender com eles é possível tornar uma situação indesejada ao seu favor. Afinal, apenas com este impulso extra é possível alcançar peças de quebra-cabeças, insinuando segredos e enigmas a serem desvendados enquanto se mantém intocadas no ar, fora de alcance. Mas retornar no tempo nem sempre é necessário, uma vez que as criaturas são produzidas por canhões cujos pavios se auto-reacendem quando a criatura criada é derrotada.

Logo uma fase pede que o jogador derrote seis das criaturinhas, seus próprios *goombas*, para ter acesso a uma das cobiçadas peças de quebra-cabeça. Obediente, a tendência do jogador é pular na cabeça de todos os *goombas* imediatamente. Mas assim que o quarto *goomba* é

vencido, imediatamente fica evidente que o quinto é inalcançável. Mesmo sem cometer um erro, o jogo penaliza. Fica evidente, então, que o erro do jogador foi o de apenas encarar problemas imediatamente assim que surgiam, mas sem o impulso concedido pelos *goombas* é impossível resolver todos os problemas. O jogador deve aprender a decidir a ordem de resolver problemas, a maneira correta de encarar seus erros, ou não poderá progredir.

Ao final do Mundo 2 Tim encontra um castelo de onde emerge um dinossauro de pano. Este confia que a Princesa está em outro castelo. Não só a última referência recorrente ao jogo *Mario Bros*, o jogo de plataforma homenageado por *Braid*, é também o último ponto em que a narrativa de jogo é direta e convencional. A Princesa ainda não foi encontrada. Este não é o momento certo para terminar a jornada. Mas porque um dinossauro de pano? Que implicações existem neste fato?

Mas a narrativa de *Braid* não é linear e já neste primeiro mundo o jogador é obrigado a completar desafios fora de ordem para alcançar seu objetivo. Ao ser montado, o quebra-cabeças revela Tim deitando-se com uma garota indefinida, a princesa, e derrubando uma garrafa de vinho de uma mesa ao lado. Mas a mesa possui uma textura muito similar às plataformas suspensas dentro do jogo e existiam peças do quebra-cabeças (ainda incompleto) completamente inacessíveis ao jogador em um ponto onde existe um quadro para o jogador montar tal quebra-cabeças. Outra característica do jogo é que ele constantemente pede ao jogador que pense lateralmente e reavalie problemas uma vez que este tenha mais informação. Ao montar parcialmente o quebra-cabeças dentro do Mundo 2, o jogador cria uma plataforma onde Tim pode, de fato, andar para alcançar partes antes inacessíveis de uma das fases do Mundo 2.

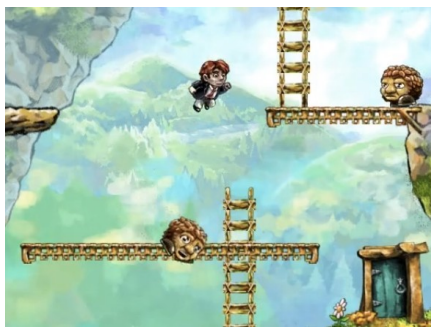


Fig 5. Goombas dão impulso



Fig 6. E nascem de canhões

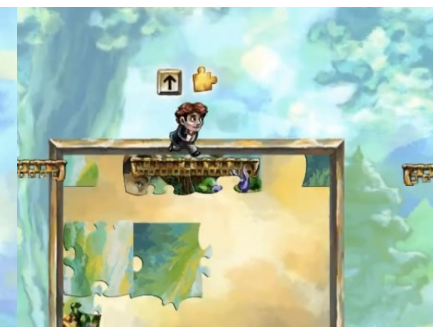


Fig 7. Pense lateralmente

“Mundo 3 – Tempo e Mistério” segue das consequências desta capacidade de controlar o tempo. A princesa é, agora, a encapsulação da idealização de Tim. Ao manipular o tempo para se certificar de redimir todos seus erros com a Princesa, também passou a fazer o mesmo para redimir os erros desta. A Princesa era agora perfeita... mas para isso Tim deveria ser previsível e se manter dentro das expectativas da princesa, sempre. O que é um fator limitador, Tim só poderia se conservar dentro das expectativas da Princesa se quisesse preservar o relacionamento perfeito que cultivou. Um prospecto sufocante. Para poder viver, Tim deveria ser capaz de agir imune ao tempo, também.

Isso tudo é um prelúdio à dinâmica apresentada no Mundo 3, baseada em objetos imunes à manipulação do tempo. Estes mantêm seu estado atual mesmo que o jogador utilize o poder de manipulação cronológica de Tim. Logo na primeira fase o jogador se depara com um problema que só pode ser resolvido com a nova dinâmica. Uma porta bloqueia a passagem, uma chave se revela no fundo de um abismo, onde um *Goomba* marcha. Mas a chave possui um brilho esverdeado. Ao cair no abismo, de onde não tem volta, o jogador pode alcançar a chave com Tim. Porém é possível deixar o abismo. Revertendo o tempo até algum momento antes da queda, Tim se vê livre. E com a chave. Imune à manipulação do tempo, a chave se mantém nas mãos de Tim mesmo que este reverta para um ponto onde ele não possuía a chave.

O Mundo 3 também muda o tom narrativo do jogo. O ambiente muda, o fundo passa de colinas e florestas verdejantes para o interior de uma floresta amarelada pelo sol. Um tom sepia



de fotos antigas. Objetos de manufatura humana passam do rústico para o abandonado. A música suave passa para um marasmo melancólico, aos diminuindo para um sussurro ligeiramente ameaçador. Ao chegar no final, o mesmo dinossauro de pano parece confuso sobre a princesa e se pergunta onde ela deve estar. O tema é de estagnação. Tentar se imunizar contra o tempo leva à estagnação. A subversão dos temas começa.

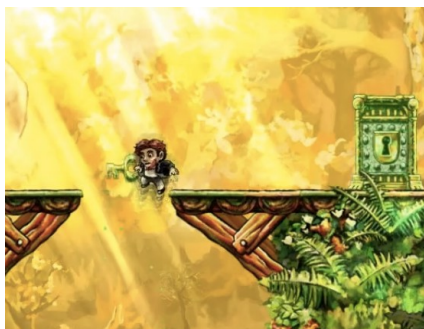


Fig 8. Inverta o tempo, mantenha a chave

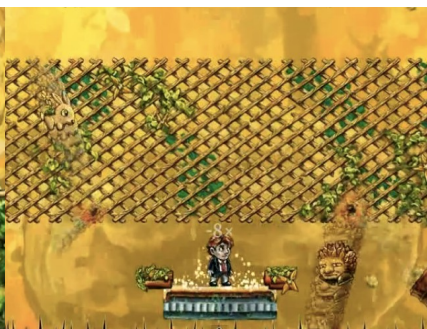


Fig 9. Tim também pode se imunizar contra seus próprios poderes



Fig 10. Clichês começam a rachar

“Mundo 4 – Tempo e Lugar” abre com Tim relatando como ele regressou para os mesmos medos e inseguranças da infância ao visitar seus pais. Como o simples ato de andar parece nos transportar no tempo. Mudar de lugar no espaço significa, mentalmente, mudar de lugar no tempo. Fora de sua casa Tim celebra o fato de estar avançando e que, se continuar avançando, é certo que encontrará a princesa. Pela primeira vez a princesa é referida como um ideal. Algo mais que uma pessoa. E que Tim deve encontrá-la porque ela deve existir.

Mundo 4 se comporta de maneira completamente diferente. O tempo está diretamente ancorado à posição de Tim. Quando o jogador move para a direita o tempo corre normalmente, mas ao andar para a esquerda o tempo volta. Se ficar parado, o tempo para.

Objetos são colocados em pontos extremamente deliberados. Plantas carnívoras emergem do chão no momento exato em que você precisa passar por elas. *Goombas* aparecem em localizações inconvenientes. Tim não consegue interagir com objetos quando se move para a esquerda, pois estes estão voltando no tempo. Chaves que não estejam imunes ao fluxo do tempo escapam da mão de Tim quando ele muda de direção.

A música muda para uma cantiga de ninar que também avança de acordo com o movimento de Tim, com um aspecto macabro graças à frequência com a qual a música para ou toca inversamente. O fundo agora está congelado. Objetos feitos pelo homem não só no pano de fundo como ao redor de Tim representam o passado esquecido, ruínas ou objetos da infância. Tudo representa Tim abandonando o passado, agora morto. Quando Tim alcança o dinossauro de pano as regras do Mundo 4 continuam em efeito e Tim precisa ignorar o dinossauro e continuar em frente, ou este simplesmente ficará congelado no tempo.



Fig 11. Bloqueio cronometrado contra o seu avanço

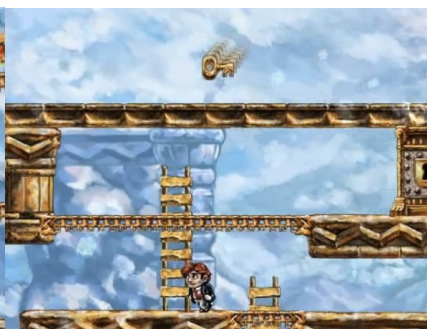


Fig 12. Recuar significa perder objetos em mão



Fig 13. Mesmo no fim, devemos deixar o passado para trás

“Mundo 5 – Tempo e Decisão” começa com uma revelação estranha. Tim está jantando com a princesa, que não entende sua obsessão. Então ele se despede e diz que deve ir atrás da princesa. Então com quem estava jantando? A mulher o ama como se não tivesse ido embora.

Outro mundo, outra dinâmica de jogo. Ao voltar no tempo, uma sombra de Tim repete suas ações do tempo passado. O jogador deve cooperar com versões passadas de si mesmo para avançar. Alguns objetos podem ser afetados pela sua sombra e o mundo ligeiramente diferente criado por ela. O mundo reflete agora possibilidades diferentes interagindo entre si. E se ele pudesse ir atrás de seus objetivos e ainda ficasse para trás?

Porém, outra vez, o tom do mundo entra em conflito com as ideias. A música agora não é sutilmente ameaçadora, mas começa abertamente assim, para depois ficar numa melodia triste e repetitiva. O mundo agora é criado por memorabilias e objetos sortidos, espalhados num caos. O fundo revela cidades abandonadas e esquecidas, enquanto folhas anunciam o outono depois do inverno. Ou talvez sejam cinzas. O dinossauro de pano, agora confuso e perdido, age como se visse Tim pela primeira vez. As possibilidades não realizadas devem ser esquecidas. Mas porque cidades abandonadas às cinzas?



*Fig 14. Cooperação solitária*



*Fig 15. Criaturas rosadas percebem seu "eu" paralelo*



*Fig 16. Uma chave utilizada por duas realidades paralelas*

“Mundo 6 – Hesitação” mostra que Tim usa agora um anel para representar seu compromisso à princesa, mesmo sem estar certo de sua existência. O anel faz com as pessoas interajam de forma diferente com ele. Que tenham cuidado, já cientes de seu compromisso. Todos ao seu redor diminuem o passo à presença do anel.

O anel distorce o tempo. Quanto mais próximo do anel, mais lento fica o tempo. Tim pode deixar o anel no chão para desacelerar o tempo dos objetos ao seu redor. O que é bom para o jogador, pois o Mundo 6 é frenético. Tudo parece estar mais rápido. Canhões atiram com muito mais rapidez, plantas carnívoras entram no chão por apenas uma fração de segundo antes de atacar.

Mais perturbador, no entanto, é o ambiente. O fundo agora é uma cidade em chamas. Flocos de neve representam, de fato, cinzas. O mundo é agora um jardim dedicado à princesa sobre mármore estéril. A música é solene e fraca. O quebra-cabeças revela a princesa por sobre a cidade, rindo do mundo. No final Tim alcança um templo dedicado à princesa com estátuas vazias de roupas sem pessoas para vesti-las e Tim em meio a tudo. O dinossauro de pano admite que nunca viu a princesa e pergunta a Tim se ele tem certeza de que ela é real. O Mundo 6 representa a dúvida de Tim e as consequências de seus atos.





Fig 17. Nuvens distantes entre si Fig 18. O anel acumula Goombas 19. Uma revelação chocante freadas pelo anel para aumentar seu impulso

“Mundo 1”, como se percebe pelo nome, indica como tudo começou. Finalmente explica o motivo dos enigmas e do aprendizado com erros. Tim procura por pistas no dia a dia quando vai para o cinema. Tim age contrário às outras pessoas. Enquanto os outros aproveitam o filme Tim analisa ângulos e reflexos. Quando as pessoas vão para o Sul, Tim vai para o Norte. Tim finalmente explica que o mundo inteiro será iluminado pela princesa, num castelo. Mas que talvez o brilho seja efêmero e que a princesa acabe com a inocência do mundo.

O Mundo 1 só é acessível depois de serem montados todos os quebra-cabeças, permitindo passagem para o sótão da casa de Tim, onde segredos são guardados. No Mundo 1 o tempo flui ao contrário naturalmente. *Goombas* são invulneráveis em seu fluxo para o passado. A música é frenética e tocada ao contrário. O mundo de Tim é um amontoado de detritos e o fundo é uma tempestade. Depois de se aclimatar ao fluxo de tempo o jogador é colocado no clímax do jogo. A princesa se desvencilha de um cavaleiro maligno que exige que esta volte. Tim avança e puxa uma alavanca que abre passagem para a princesa no topo da tela enquanto esta também abre passagem para Tim, percorrendo um túnel em baixo da tela. Uma parede de chamas avança inexorável pela esquerda, ameaçando engolir tudo. Em diversos momentos Tim precisa dar um salto de fé para evitar as chamas e acreditar que a princesa irá abrir o caminho no último segundo. Enfim, Tim alcança a princesa em seu quarto.

Tim está do lado de fora e a princesa está dormindo. Não há nenhum lugar para o jogador ir. A janela da princesa é intransponível. É neste momento que o jogo testa se o jogador aprendeu a utilizar seus temas corretamente. O Mundo 1 inteiro ocorreu voltando no tempo. O que significa que voltar no tempo corrige essa perspectiva.

Invertendo o fluxo outra vez o jogo mostra a princesa acordando, assustada, à presença de Tim. Este persegue-a mas ela foge. Todas as portas e plataformas que pareciam ter sido abertas pela princesa para dar passagem a Tim se revelam estar na verdade bloqueando seu caminho para a superfície. De repente o mundo de jogo está dizendo ao jogador que Tim não pode alcançar a princesa de nenhuma maneira. Enfim, o cavaleiro emerge e se oferece para resgatá-la da perseguição inclemente de Tim.



Fig 20. Um salto de fé



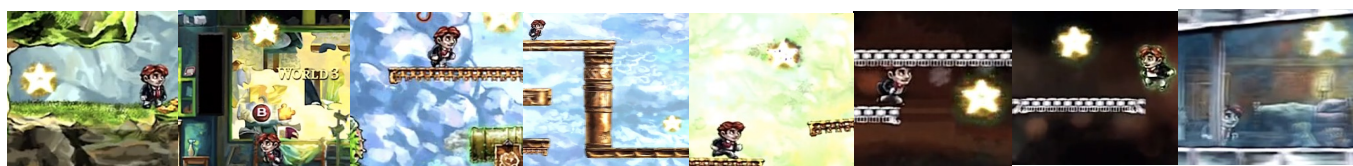
Fig 21. Não perturbe a princesa



Fig 22. Auxílio transformado em frustração

Mas o jogo não acabou. Na mesma tela inicial onde Tim observava um pôr do Sol existe uma constelação sem estrelas, mas com lugar para oito delas. As fases do jogo são projetadas para que tudo esteja perfeitamente no lugar, mas existem alguns objetos que parecem existir arbitrariamente. A primeira dica é uma nuvem que parece imóvel e inalcançável no Mundo 2. Porém, ela é animada como se esta se movesse para a esquerda. Um bom observador notará que ela de fato se move para a esquerda, mas muito lentamente. Existe um ponto onde é possível pular em cima desta e, se seguí-la pela fase inteira, no final é possível pular para fora da fase e encontrar uma estrela.

Existem oito destas estrelas escondidas entre os mundos de jogo. A última está no quarto da Princesa, que deveria ser inalcançável. Ao coletar sete estrelas, porém, o Mundo 1 se modifica de maneira que Tim possa alcançar a Princesa.



*Fig 23. Estrelas secretas*

E no momento em que a toca, a princesa é detonada.



*Fig 24. Cavaleiro sequestrador Fig 25. A detonação da princesa Fig 26. Cavaleiro ao resgate*

Depois do Mundo 1 existe um lugar de sonhos chamado epílogo. Alguns livros contam mais algumas informações importantes, como finalmente a admissão de que Tim é, na verdade, um cientista. Revelando, através de uma citação de Oppenheimer, de que “Agora somos todos filhos-da-puta” e que a princesa era, para Tim, o projeto Manhattan, ou a bomba nuclear. A princesa representa a obsessão. O controle do tempo representa a teoria da relatividade de Einstein, que postula variações no fluxo de tempo. O erro que o controle do tempo deveria prevenir é a criação da bomba A. Tim, como muitos físicos da época, sonhavam que a energia nuclear levaria a um mundo sem guerras com energia limpa e acessível ao mundo inteiro.

No epílogo a princesa se pergunta por que alguém como Tim flertaria tão abertamente com a morte da raça humana.

Com estas revelações os mundos de Braid se configuram como mundos psicológicos desencadeados pelo remorso de Tim. Mundo 2 representa seu arrependimento e sua vontade acima de tudo de corrigir seu erro e apresenta um mundo ideal onde Tim nunca teria construído a bomba. O Mundo 3 representa a futilidade desta fantasia. Os objetos imunes ao controle do tempo representam que, independente de Tim, o mundo chegaria à bomba. O mundo 3 representa a determinação, cujo contrário seria a estagnação. Ambos representam momentos depois da bomba ser de fato concluída, mas a trama não é cronologicamente linear.

O Mundo 4 representa a inocência perdida e o futuro sem a humanidade, onde nossa história ficou congelada no tempo. O mundo 4 é melancolia. O Mundo 5 representa mundos alternativos, esperança. A cidade abandonada que talvez ainda estivesse ali. O Mundo 6 é o

desespero, representado pela obsessão do anel. Nada mais importa, somente a bomba. E o mundo está em chamas.

Finalmente, o Mundo 1 representa o erro. O ponto sem retorno onde Tim desvendou a bomba e como as perspectivas podem mudar rapidamente. O tempo não voltou, foi Tim que observou seu passado pelo lado de fora para tentar desesperadamente mudar o presente. Ao sair do epílogo o jogador se encontra numa sala. Ao sair da sala ele se encontra no “pôr-do-sol”, agora com um significado completamente diferente. A cidade não está iluminada pelo Sol, ela está sendo consumida pela bomba. Seguindo à direita, o jogador encontrará a casa de Tim e completará o círculo. Tim está aprisionado pelo seu remorso e suas memórias. Não existe para onde escapar. Apenas o dinossauro de pano imaginário para constatar que a princesa está em outro castelo. Os jogos do *Mario Bros* são um símbolo de nostalgia.

Estéticas de jogo:

**Sensação** – A música do jogo é uma presença evocadora de emoções constante e uma parte integral da jogabilidade, uma vez que o ritmo da música indica o fluxo do tempo.

**Fantasia** – Como seria ser capaz de controlar o tempo?

**Narrativa** – A trama misteriosa e a forma como interage com a jogabilidade são alguns dos principais fatores que elevam o jogo ao status de obra-prima.

**Desafio** – Muitos dos enigmas envolvendo o controle do tempo são muito desafiadores, mas as estrelas escondidas elevam esta estética para outro patamar. Encontrar todas as 8 é um verdadeiro marco para um jogador.

**Descoberta** – Explorar as mecânicas de controle do tempo é uma aventura por si só.

### 3. Deus Ex: Human Revolution – Tiro-em-Primeira-Pessoa – Trans-humanização

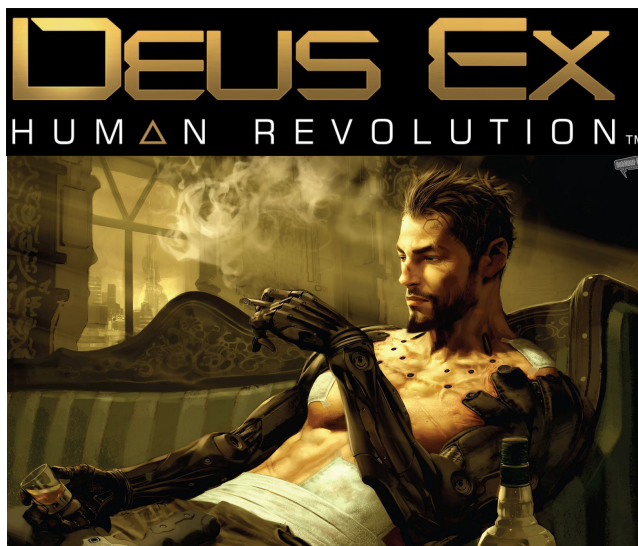


Fig 27. Trans-humanismo

*“Algumas pessoas serão deixadas para trás. É a evolução!”*

*- David Sarif, sobre a iniquidade entre trans-humanos e pessoas normais*

O homem de braços sintéticos e implantes artificiais. Nada representa Human Revolution melhor do que Adam Jensen após seu atentado. Suas próteses não são intrusões mecânicas monstruosas em seu corpo, mas peças elegantes que complementam seu físico. Ainda assim, seu semblante causa estranhamento imediato.



É fato que próteses mecânicas estão ficando mais eficiente com os anos. Pequenos chips receptivos à luz que podem recuperar a visão de um homem cego. Implantes auditivos que convertem ondas sonoras em informação para o cérebro. Pernas artificiais que já parecem ser mais rápidas que pernas biológicas. É impossível não deixar de pensar o que aconteceria se essas peças artificiais fossem mais eficientes que aquelas com as quais nascemos. Mas a pergunta não é “se”, e sim “quando”.

Human Revolution é exatamente sobre essa pergunta. O *Deus Ex* original também explorou temas parecidos, mas nano-tecnologia ainda é um assunto muito esotérico e distante para o homem da atualidade. Dez anos depois ainda o é, mas a geração anterior de *Deus Ex*, a geração biônica, já parece muito próxima. Este é um processo que futuristas chamam de “trans-humanização”. O momento em que a tecnologia e o corpo humano irão se intersectar.

Mas não é necessário fingir que Human Revolution é pioneiro. Esta pergunta já foi feita inúmeras vezes no gênero literário de ficção científica. Human Revolution é pioneiro, no entanto, ao fazer o jogador passar pelo processo de se ver trans-humanizado. Quando o jogo começa Adam Jensen é uma pessoa aproximadamente normal. Um agente de segurança de uma empresa tecnológica especializada em criar próteses tecnológicas, *Sarif Industries*. O jogador possui controle durante este momento, quando a empresa é alvo de um ataque terrorista. Agentes aumentados por próteses militares assassinam cientistas da empresa e deixam Adam fatalmente ferido. Por motivos aparentemente benévolos David Sarif, CEO da Sarif Industries, ignora custos para salvar Adam. Durante o procedimento cirúrgico boa parte do corpo de Adam é substituído por peças sintéticas, incluindo ambos os braços e diversos órgãos.



Fig 28. Perdendo humanidade?

A história de Adam é conturbada. Se tivesse escolha, Adam preferiria ter morrido a ter o corpo transformado em um híbrido artificial. Mas ele é valioso para muitos. As próteses artificiais não são uma simples melhoria, são um símbolo de status. É necessário dinheiro para manter as próteses. O corpo rejeita corpos estranhos dentro de si e sem uma droga chamada *Neuropazyme* os implantes são letais. E a droga é cara. Mas Adam não mostra sinais de rejeição às próteses mesmo após meses. Ao longo do jogo é revelado ao jogador que o motivo, conhecido por David Sarif, é que Adam foi geneticamente modificado para ter o corpo receptivo à melhorias artificiais sem rejeição.

Quando o jogador assume o controle de Jensen outra vez existe um contraste. Ao entrar no complexo da *Sarif Industries* Adam nota problemas com sua visão, que para o jogador está normal. Depois de uma análise pelo engenheiro de sistemas, um utilitário é religado e de repente tudo muda. Um filtro passa pela visão de Adam e depois alguns ícones são visíveis. Até o momento, o jogador não possuía um *heads-up display*, mas agora, porque Jensen está modificado, ele possui um. A interface do usuário dentro do jogo não é uma abstração, mas algo real.



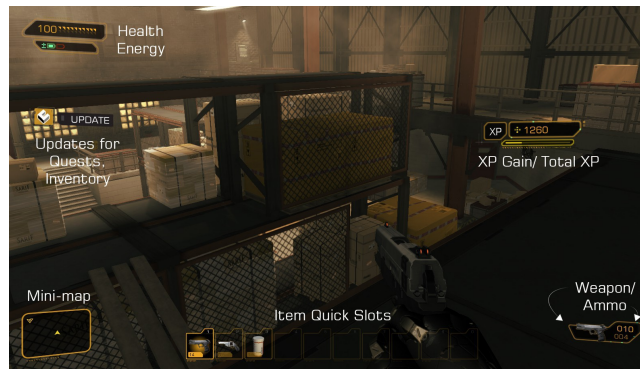


Fig 29. Realidade artificializada

Um aplicativo monitora o estado de saúde de Adam constantemente. Outro programa conta tiros disparados e mantém uma contagem da munição. Outro mantém um inventário dos itens em posse de Adam enquanto um quarto aplicativo age como uma agenda dentro da cabeça de Adam. Mais outro cria uma representação dos arredores e mantém atualizada a posição relativa de outras pessoas ao redor de Jensen enquanto um último indica o nível de energia elétrica de Jensen.

O nível de energia elétrica. Adam não é mais uma pessoa, não completamente. Para ativar suas próteses ao máximo é necessário gastar energia armazenada nelas. Não só isso, Adam necessita agora de manutenção. Obrigatoriamente. Implantes cerebrais são necessários para que as próteses externas e os implantes internos interajam corretamente com o cérebro. Os braços só respondem a Jensen porque um chip em seu cérebro se comunica com este e o braço biônico. A primeira interação do jogador com o novo corpo de Adam é uma consulta com um engenheiro para consertar um glitch no sistema. Sistema este que agora é parte integral das sinapses e consciência de Adam.

Outro fator explorado é o período de ajuste do corpo. Apesar de ter acesso a diversas funções de suas próteses e implantes, o cérebro de Jensen ainda não sabe como interagir com estes sistemas. O processo de adaptação segue as necessidades do jogador, com Adam se adaptando ao novo corpo na medida que o jogador decide habilitar suas capacidades. Estas capacidades incluem diversos tipos de funcionalidade e expansão da sua capacidade atual. Ao recomençar o jogo com Adam trans-humanizado o jogador tem acesso a uma tela de aprimoramento onde escolhe que capacidades melhorar. Em um bom exemplo de retórica processual, algumas habilidades já foram escolhidas por Adam ao longo do período de sua cirurgia até o momento em que o jogador retoma o controle, incluindo o próprio *heads-up display*.



Fig 30. A imagem de Ícaro é onipresente

A principal alegoria da narrativa é a de Ícaro. O logo da *Sarif Industries* são asas. Hugh Darrow, cientista responsável pelas técnicas de trans-humanismo encontradas no jogo, se compara em certo ponto à Dédalo, pai de Ícaro e inventor das asas de cera do mito. Ele diz que teme ter criado a ferramenta que fará o homem chegar perto demais do Sol, e então a humanidade cairá no abismo. Muitos paralelos são feitos entre os braços biônicos de Adam e as asas de cera de Ícaro, incluindo um sistema futurista de amortecimento de queda nos ombros chamado de “Sistema Ícaro

de Aterrissagem”. Finalmente, Adam sonha constantemente que seus braços perdidos se transformaram nas asas de Ícaro enquanto este voa em direção ao Sol.

Esta alegoria existe no jogo para indicar os perigos desta tecnologia, mas também as possibilidades. Todos se lembram de Ícaro, que voou em direção ao Sol e perdeu as asas, mas Dédalo se manteve humilde e fugiu sem problemas com as asas de cera. Dentro de termos do jogo, o jogador nota que suas aprimorações o tornam superior às pessoas normais e até outros trans-humanos, considerando a sofisticação dos implantes de Adam. É dever do jogador não abusar deste poder. Para tal o jogo oferece diversas maneiras de evitar o uso de força letal. De fato, muitas vezes é muito mais recompensador usar meios não-letais do que efeitos letais, num sentido direto. Existem submissões onde Adam gasta energia para derrubar um oponente em combate corpo-a-corpo. É possível fazer uma submissão letal ou não-letal. A submissão letal cria muito ruído e avisa mais inimigos nas proximidades de sua posição, enquanto a não-letal é silenciosa.

Não só isso, existem muitas armas não-letais. Um rifle de dardos tranquilizantes é a arma mais efetiva do jogo. Um *taser* de curto alcance é uma das armas mais efetivas contra os chefes de jogo. Uma escopeta de concussão pode limpar salas inteiras de inimigos sem matá-los. O jogo constantemente chamará atenção para a maneira como você jogou, sendo inclusive recompensado com mais experiência para habilitar capacidades de suas próteses caso tire de ação todos os inimigos de uma missão de maneira não letal. Ou evitar detecção e avançar o jogo sem sequer ferir alguém.

Se existe um problema com Human Revolution são suas diversas instâncias de dissonância ludonarrativa. Estas instâncias ocorrem principalmente com os “chefes de jogo”, um grupo de trans-humanos com implantes militares que quase mataram Adam no início do jogo. Para enfrentá-los o jogo entre em uma cinemática onde Adam se aproxima em plena vista, se anuncia e então chama a atenção do “chefe”, uma atitude que não faz sentido algum se o jogador tentou ser furtivo o resto do jogo e evitar detecção. Não existem rotas alternativas para estes combates, eles são obrigatórios, em contraste com o resto do jogo quando existem diversas maneiras de se resolver problemas. Finalmente, todos os chefes de jogo morrem depois do combate, mesmo que o jogador os derrote utilizando apenas armamento não-letal, diminuindo o propósito de uma abordagem não-letal ao longo do jogo.

Muitos odiaram os chefes de jogo de Human Revolution. Inclusive, muitos não consideram estes trans-humanos agressivos os reais “chefes de jogo”, mas sim as conversas do jogador.



*Fig 31. Implantes de persuasão, um lado negro da trans-humanização.*

Ao longo do jogo Adam entre em contato com diversas personagens importantes. Alguns discutem com Adam, que pode persuadí-los para continuar o jogo (mesmo que falhe, Adam pode se utilizar de outros meios para avançar). Inclusive um dos implantes permite a Adam analisar mecanicamente a pessoa com a qual discute para saber seus traços de personalidade e ter acesso a possibilidades mais diretas de manipulação, como o uso de feromônios. No show online *Spoiler*

*Warning* chamaram a atenção para o quão arrepiante esse tipo de implante seria, mas provavelmente esta era a intenção.

Durante as discussões o jogador não lida com uma árvore de diálogo tradicional. Ao invés disso a conversa transcorre naturalmente e, em certos pontos da discussão, o jogador possui a habilidade de escolher um entre vários argumentos para contrapor os argumentos do personagem. Em um caso completamente oposto aos “chefes de jogo”, os argumentos não só são inteligentes e de acordo com os temas e dinâmicas de jogo, são de fato argumentos que Adam, como personagem separado do jogador, formularia nestas discussões.

Estéticas de jogo:

***Fantasia*** – Como será viver no período de trans-humanização?

***Narrativa*** – A narrativa da trama, narrativa de jogo e narrativa de ambiente foram montadas com um cuidado especial. Grande esforço foi dedicado ao tema de trans-humanização e suas consequências.

***Desafio*** – Apesar do desafio dos “chefes de jogo”, o desafio oferecido por eles é vazio para o jogador. Mas lidar com o resto do jogo e em especial vencer as discussões do jogo (sem os implantes de persuasão) são desafios altamente recompensadores.

***Descoberta*** – Só o fato de entender aos poucos o que representa para Adam ter tido seu corpo alterado contra sua vontade é um forte ponto neste fator, mas o mundo como revelado para nós no jogo é diferente e extenso. O jogo recompensa o jogador por bisbilhotar cada canto das cidades e escritórios, assim como acessar todos os computadores para ler e-mails alheios.

***Expressão*** – O jogo oferece diversas maneiras de lidar com os seus desafios, com a exceção dos “chefes de jogo”. Abordagens furtivas, não-letais, altamente letais, infiltração eletrônica, assalto direto, esgueirar por dutos de ar... existem aprimoramentos para qualquer abordagem, permitindo ao jogador expressar sua maneira preferida de lidar com as situações do jogo.

#### 4. Hotline Miami – Ação / Tiro / Pancadaria e Tiroteio – Abaixo à Narrativa Tradicional



Fig 32. Hotline Miami. Violência mesmo no título

*“Você gosta de ferir outras pessoas?”*

- “Richard” para o avatar e o jogador

Hotline Miami foi um de vários títulos inesperados de 2012. Enquanto outros exploraram mais a fundo a narrativa em jogos, Hotline Miami apareceu descompromissado, com gráficos “retrô” em pixels e jogabilidade “velha guarda”. Com uma perspectiva vista de cima, o jogo espertamente utiliza todas as ferramentas possíveis para criar uma desconexão entre o jogador e seu avatar. O avatar de jogo nunca profere uma palavra ao longo do jogo. Nunca explica seus motivos. Grandes blocos de narrativa são propositadamente cortados e apenas aludidos. A única certeza é o envolvimento de drogas, porque o jogo se passa em Miami nos anos 80.

O jogo começa, para que não haja dúvidas sobre as drogas, em uma alucinação do avatar, *in-medias-res*. Nela o avatar sem nome é instruído por um mendigo amarrado sobre os controles do jogo, ignorando a quarta parede da narrativa abertamente, inclusive sobre o fato do avatar do jogador provavelmente morrer no futuro próximo. Depois disso, em outra alucinação, o avatar é abordado por três homens usando máscaras de animais. Nenhum deles parece particularmente feliz em ver o avatar e qualquer explicação que passam para ele é mais confusa do que elucidadora e a situação fica apenas ligeiramente mais clara ao fim do jogo. Talvez até mais confusa. Eles explicam que tudo começou no dia em que o avatar conheceu um dos homens mascarados, Richard.



Fig 33. Conheça "Richard"

Quando o jogador assume o controle outra vez, se encontra na casa do avatar de jogo com uma mensagem na secretária eletrônica. A mensagem ambígua pede que o avatar entregue um “pacote”, para isso recebe uma máscara de galo. Ao chegar no ponto de coleta do pacote homens de branco são automaticamente hostis ao jogador. A única opção é responder com violência.



Fig 34. Vide violência

Uma das primeiras coisas que o jogador deve perceber sobre o jogo é que o nível de violência é extremamente elevado, mesmo com os gráficos simples. Sangue é excessivo, execuções são desnecessariamente cruéis ao bater a cabeça de um oponente no chão repetidamente ou chutar a cabeça com força contra a parede. Mas o jogo se aproveita desta violência para fazer uma constatação. Também em muitos pontos o avatar do jogador mostra indícios de estar sob influência de narcóticos e seus efeitos colaterais.

A mensagem mais constante utilizada pelo jogo é o próprio fato de ele ser um jogo e por isso não há consequências, pois não é violência real. Esse fato é muitas vezes trazido à tona com as alucinações e os efeitos das drogas. A constatação de Hotline Miami é que a violência ficcional é catártica e que a necessidade de dar contexto à violência é uma tentativa hipócrita de validá-la. Ao final o último “chefe” são duas pessoas desarmadas que representam os desenvolvedores do jogo, explicando que eles são os responsáveis pela violência por criar o jogo para entreter. Como *Braid*, Hotline Miami possui segredos escondidos nas fases, aludindo a uma



revelação satisfatória sobre o propósito do jogo. Mas se o jogador se der ao trabalho de desvendar o segredo a única recompensa é ter os desenvolvedores do jogo no final rirem dele por precisar de uma explicação.

Estéticas de jogo:

***Fantasia*** – Subversão, uma das mensagens do jogo é que seria horrível estar na mesma situação violenta na vida real.

***Narrativa*** – Subversão, um dos propósitos do jogo é questionar a necessidade de narrativa.

***Desafio*** – Os inimigos do jogo possuem sentidos aguçados e reflexos apurados, o jogador deve ser ainda melhor para avançar no jogo.

***Expressão*** – Dezenas de máscaras de animais favorecem estilos de jogo ligeiramente diferentes.

***Abnegação*** – Como a violência deve ser catártica, o jogador deve ser capaz de dessintonizar e aproveitar a violência ficcional.

## 5. Spec Ops: The Line – Tiro-em-Terceira-Pessoa Tático – Crítica do Gênero



Fig 35. Dubai sob toneladas de areia, a bandeira americana de cabeça para baixo. Temas complexos a vir.

*“Você está aqui queria se sentir como algo que você não é: Um Herói”*

*- Coronel Konrad, se referindo a ambos o avatar Capitão Walker e o jogador.*

*Spec Ops: The Line* foi um lançamento surpreendente de 2012 com algumas grandes distinções sobre seu título, entre elas a principal é ser um jogo de tiro em terceira pessoa que decidiu criticar o próprio gênero de jogo e criar uma experiência cativante não através de diversão e fantasia, mas através de uma narrativa de jogo sóbria e amarga.

No momento o mercado de jogos entre os títulos triplo-A, jogos de grande orçamento das grandes publicadoras, está saturado de dois gêneros que são praticamente o mesmo: *first-person shooter* e *third-person shooters* (jogos de tiro em primeira pessoa e em terceira pessoa). Não existe nenhum problema inerente entre os dois gêneros a não ser o fato de as grandes publicadoras se acomodarem em sua zona de conforto, uma vez que o mercado para os jogos de tiro possui gostos simples e não aprecia muita mudança. O problema vem do desleixo dos próprios desenvolvedores que pararam de ter cuidado com a mensagem que tentam enviar para o jogador, ao invés se preocupando em criar um produto, ou seja, aquilo que o mercado quer. *Spec Ops: The Line* se aproveitou das expectativas deste mercado para fazer uma constatação crítica e lembrá-los que, apesar de ser apenas um jogo, existem implicações reais e perigosas por trás dos temas utilizados.

Mais especificamente, a moda no momento é de criar fantasias de poder para

jogadores como soldados modernos numa guerra moderna. Uma moda que foi iniciada, provavelmente, com *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Infinity Ward, Activision, 2007). O principal problema, criticado por *Spec Ops: The Line* vem da narrativa destes jogos. Quase que ubiquamente o avatar do jogador nestes jogos será um soldado americano que, praticamente sozinho, deverá liquidar horda após horda de estrangeiros para salvar o dia. Muito provavelmente estes estrangeiros serão muçulmanos e russos. Num nível mais elevado, esses jogos sempre são sobre um indivíduo exterminando centenas de outras pessoas sem se questionar ou pensar duas vezes.

Para começar, *Spec Ops: The Line* precisou ludibriar seu público-alvo. Porque seu público-alvo era, de fato, o público que menos apreciaria o seu tema real. A própria capa do jogo oferece exatamente o mesmo modelo de capa visto em todos estes outros jogos de tiro: Um soldado taciturno em farda militar moderna numa cena dessaturada de cor com uma arma em punho em uma pose de machão. Em grande parte, a mensagem do jogo e a narrativa de jogo só funcionam em *Spec-Ops: The Line* por causa da expectativa cuidadosamente cultivada desde o ponto em que o seu público-alvo vê a capa de jogo à venda.



Fig 36. Caucasiano em farda militar americana e aparelhagem militar. Nada suspeito até o momento.

O jogo inspira grande parte de sua narrativa no romance *Heart of Darkness* (Joseph Conrad, 1899). Parte de seus temas são expor ao jogador os efeitos do estresse pós-traumático e os horrores de armas modernas altamente eficientes e inumanas, como o fósforo branco. O jogo se aproveita de uma miríade de estereótipos, alegorias e clichês do gênero não só para apontar e criticar aspectos do gênero, mas como parte da narrativa, utilizados da maneira mais cruel possível para fazer seu argumento. Mesmo a jogabilidade é propositalmente transformada numa atividade penosa em muitos pontos para adicionar esse aspecto à narrativa de jogo.

Para explorar os temas de sua narrativa de jogo, *Spec-Ops: The Line* se aproveitou completamente de suas limitações. Os desenvolvedores sabiam que não tinham o orçamento para criar a experiência de jogo meticulosamente ajustada de seus competidores, especialmente *Call of Duty* e suas setpieces virtuais multimilionárias. Porém, a equipe já estava acostumada com a jogabilidade dos jogos de tiro mais antigos. Então ela se aproveitou das mecânicas ainda mais irreais dos idos da primeira metade da década de 2000 para fazer o tema principal mais palpável ao jogador. Assim a equipe de desenvolvimento criou um contraste gritante entre a narrativa que se abre aos poucos para o jogador e a jogabilidade baseada em clichês de tiro de meia década antes, já muito familiar para jogadores.

O objetivo é criar a desconexão psicológica do personagem do jogador com a situação em que ele se encontra. A exploração do estresse pós-traumático depende do jogador estar familiarizado com esses clichês e se sentir desconfortável com a presença destes justapostos a uma narrativa tratando o tema mais seriamente. O jogo em muitos pontos se comunica simultaneamente com o protagonista e o jogador. O design molda o jogador a sentir esse desconforto inicial até se acostumar com a jogabilidade irreal e abraçar o tipo de jogo apresentado... apenas para que o jogo

então critique o próprio jogador repetidamente em suas decisões e ações. A desconexão criada pela jogabilidade e a narrativa têm como objetivo deixar o jogador mais receptivo à ideia de que existe algo de errado com o protagonista.

A história é estabelecida da seguinte maneira: Dubai, a maior cidade dos Emirados Árabes Unidos, foi engolida por uma tempestade de areia de proporções dantescas. Antes da cidade ser engolida, um batalhão inteiro dos Estados Unidos estava no local auxiliando na evacuação da cidade. Apesar de receber ordens para deixar o local com a aproximação da tempestade, o batalhão fica para trás e é engolido com a cidade. Esta é declarada uma zona morta pelas Nações Unidas, com a proibição de qualquer tentativa de aproximação até a tempestade se dispersar, mas ela se mantém por meses, bloqueando comunicações e transporte, até que uma mensagem de rádio é interceptada pelos Estados Unidos. A mensagem era do Coronel do batalhão, anunciando que a evacuação da última caravana da cidade foi um fracasso. Com a mensagem os Estados Unidos, que acreditava que ninguém tinha sobrevivido ao desastre, envia um esquadrão da Força Delta, batalhão de operações especiais, para confirmar a presença de civis e militares vivos para extração. O jogador toma o controle do Capitão Martin Walker, líder do esquadrão.

Inicialmente a situação parece ser a de que existem sobreviventes, mas que os civis formaram uma força rebelde que retaliou contra o batalhão americano por motivo desconhecido. O contato hostil com os rebeldes, no entanto, marca o exato ponto em que o objetivo da equipe foi concluído. A partir deste ponto, tudo o que a equipe delta deve fazer para ser bem sucedida é sair da cidade, atravessar a tempestade de areia e pedir pela extração. Walker, porém, decide investigar mais a fundo para descobrir porque a população civil se rebelou contra os militares americanos, um sentimento provavelmente partilhado com o jogador, especialmente um jogador habituado com jogos de tiro modernos.

Ao avançar no jogo, deixando um rastro de corpos de civis árabes atrás de si, o jogador descobre que o batalhão americano declarou lei marcial depois da cidade ter sido isolada do mundo e instaurou uma ditadura para manter a população sob controle. Uma vez que fazem contato com a força delta, porém, a resposta do exército americano é hostil, atirando para matar, obrigando a força delta a matar os soldados americanos em autodefesa. Agora intrigado, Walker quer saber porque o exército americano responderia com hostilidade a outros americanos. Indo adiante, ele descobre que quem está instigando os civis a se rebelar contra os americanos são agentes da CIA, enviados secretamente pela inteligência dos Estados Unidos para analisar e abafar a situação. Com essa informação, Walker agora quer entrar em contato com os agentes da CIA para ver se consegue a assistência destes.

Ao longo do jogo a equipe delta cria uma reputação macabra sobre si, consequência das pilhas de corpos de civis árabes e soldados americanos em seu caminho. Sempre com alguma desculpa para o massacre. Os militares americanos estão prestes a executar dezenas de civis ligados aos rebeldes para dissuadir retaliações, então precisam ser dizimados antes disso. Rebeldes civis atiram na equipe delta por parecerem soldados americanos, o que de fato são, então devem ser liquidados para que a equipe possa continuar em frente. Agora todos que não são agentes da CIA estão respondendo à equipe delta com tiros antes de qualquer ação, então claro que a equipe delta está no direito de se defender. Esse tema continua até o final do jogo.

Outro clichê do gênero de jogos de tiro modernos é o de utilizar citações ou frases durante telas de carregamento. A partir de certo ponto, o jogador começa a ver mensagens como “Isso é tudo sua culpa.”, ou “Quantos americanos você matou hoje?”, ou, a cereja no bolo, “Dissonância Cognitiva é um sentimento causado por possuir duas crenças diferentes simultaneamente.” Todas as três frases se referem tanto ao protagonista quanto ao jogador.

Claro que é culpa de Walker, que decidiu saciar sua curiosidade após completar seus objetivos quando estava claro que esta linha de ação seria impossível de não custar mais vidas civis. Mas também é do jogador, que escolheu por continuar controlando o protagonista após ele ter feito esta decisão. Claro que o jogador sabe que, na vida real, não matou nenhum soldado americano. Mas está mais do que disposto a matar dezenas de americanos virtuais no jogo por apenas estarem no seu caminho. E finalmente, é claro que Walker está apresentando sinais de Dissonância

Cognitiva ao longo do jogo, tendo que tentar descobrir o que é real ou não. Mas também é a realidade do jogador. Toda vez que o jogador toma controle de um personagem num jogo, ele tem que fazer julgamentos como se sofresse de Dissonância Cognitiva. Ele sabe o que é real e o que faria na vida real, mas está fazendo coisas completamente diferentes dentro do jogo sob o manto de não ser real. Porque atirar em inimigos é o que você deveria fazer, porque é apenas um jogo e é isso que se faz em um jogo de tiro.

Isso tudo serve para implementar e reforçar o conhecimento, ao longo do jogo, de que o que o jogador está fazendo é errado. Ele não deveria estar matando soldados americanos. Muito menos civis árabes. Ao longo do jogo grande parte do diálogo também funciona desta maneira. As coisas ditas por personagens dentro do jogo muitas vezes valem tanto para Walker quanto para o jogador. Ao fim do jogo, ao finalmente se encontrar com Konrad, o coronel do batalhão americano em Dubai, ele faz diversas acusações voltadas tanto para Walker quanto para o jogador. A mais perniciosa de todas é a citação que abre esta análise:

“A verdade é que você queria sentir como se fosse algo que não é: Um herói.”

Essa é a principal crítica sendo jogada para cima dos jogadores. Quase todos os jogos atuais tem como propósito criar a sensação do herói. Dar ao jogador as ferramentas para se tornar algo maior do que o é dentro do mundo de jogo. Derrotar ondas e ondas de oponentes que apenas o jogador pode derrotar. A crítica é de que tal fantasia é patética, errada. Pode até ser natureza humana, mas devemos reconhecer de que não estamos jogando estes jogos pelas melhores características humanas. Devemos reconhecer não só que é patético querer ser o herói só por necessidade de se sentir um, mas também de que o herói que tentamos ser nestes jogos muitas vezes são nada heroicos. A essência deste sentimento vem do ponto onde o jogador é incapaz de avançar, mas é dada a opção de utilizar fósforo branco contra os soldados americanos. O mesmo fósforo branco cujos efeitos o jogador acabou de ver em civis inocentes. Quando acessa o computador que controla o morteiro do fósforo branco o jogador tem uma visão do alto similar ao que é mostrado em outros jogos de tiro quando ele ganha acesso a aparelhagem militar, mas com uma diferença chave: O reflexo de Walker na tela do monitor.



*Fig 37. Sempre existe um rosto por trás de um monitor*

O reflexo de Walker no monitor serve também como paralelo para lembrar ao jogador que seu próprio reflexo está na tela do jogo. Que as ações feitas são escolhas do jogador. Depois de utilizar o fósforo branco o jogo faz com que o jogador atravesse o local bombardeado a pé. Jogos de tiro nunca permitem ao jogador ver de perto a destruição causada pelos seus armamentos. Mas os corpos carbonizados de soldados americanos não são o último golpe desta sequência do jogo. Ao fundo do posto militar do exército o jogador encontra um pavilhão. Durante o bombardeio o pavilhão mostrava muitas assinaturas de calor. Mas não eram soldados dormindo e sim algo muito pior. O pavilhão abrigava dezenas de civis da zona de guerra criada pelas ações do jogador.





*Fig 38. Uma mãe protegendo sua filha inutilmente das chamas, ambas carbonizadas. Uma cena destas seria utilizada em outro jogo ou filme para invocar a ira da audiência sobre o vilão. Aqui é resultado das ações e escolhas do jogador e seu avatar.*

Com esta mensagem o jogo não só força o jogador a examinar porque joga estes tipos de jogo, mas também reforça o espaço emocional dentro do jogo, para estabelecer a sensação de estar sofrendo estresse pós-traumático. Existe um tema difundido de dualidade e queda ao longo do jogo. Não só a cidade de Dubai constantemente se mostra entrecortada de dois tons, o amarelado do deserto e dos prédios empoeirados contra o azulado do céu, como o personagem protagonista, Walker, aos poucos adquire uma aparência dualista a medida que seu lado direito fica mais desgastado, queimado e ferido que seu lado esquerdo. Ao mesmo tempo, Dubai é um local psicológico. Ao longo do jogo você está sempre descendo. Ao início de cada fase, Walker começa de um ponto alto escalado durante a parte da narrativa não mostrada ou jogada, para que ao longo da fase o jogador possa descer mais e mais. Mesmo quando uma fase começa depois de Walker ter caído dentro de um profundo abismo, ao continuar o jogador deve descer mais e mais dentro de Dubai. Outras vezes é o próprio chão que engole o personagem, sempre levando a um declínio mais e mais baixo.



*Fig 39. O desgaste e dualidade de Walker*

Finalmente, as escolhas morais apresentadas no jogo são bem diferentes do padrão visto na indústria. Não é uma simples questão de ser preto-e-branco, fazer a escolha boa ou a

escolha má. São questões morais verdadeiras. Em um ponto, Konrad pede que Walker escolha quem deveria ser executado: Um civil árabe que roubou muita água que estava sendo racionada levando a menos água para outras famílias e algumas mortes por desidratação, ou o soldado americano que foi enviado para apreender o civil e acabou matando toda a sua família por resistirem. Ambos estão pendurados e a opção é apresentada como o jogador devendo atirar na sua escolha, com uma dezena de atiradores de elite posicionados mirando em ambos. Porém, o jogo também reconhece caso o jogador tente algo diferente de simplesmente escolher um dos dois. Atirar na corda para libertá-los é reconhecido como uma opção, assim como atirar nos atiradores de elite de Konrad.

Em outro momento, quando o jogador foi condicionado o jogo inteiro à ideia de que ele não possui alternativa, de que só pode seguir em frente e dizimar todos em seu caminho, uma multidão de civis encurralam Walker e sua equipe e começam a apedrejá-los pelas suas ações. Walker está com sua arma em mãos, mas desta vez a escolha moral do jogador é sutil. Fazer o óbvio, ou fazer o arriscado. Para muitos, só haverá uma opção, atirar na multidão de civis armados com pedras para não ser apedrejado até a morte. Porém, são civis assustados e sem treinamento ou disciplina. Apenas disparar para o ar faz com que a multidão já se disperse. Outro fator importante destas escolhas morais é que elas são feitas através das mecânicas de jogo e não escolhendo uma opção de uma lista.

Estéticas de Jogo:

**Sensação** – Subversão, o jogo propositadamente ofende aos sentidos em muitos pontos para punir o jogador.

**Fantasia** – Subversão, o jogo aptamente deconstrói a fantasia do soldado e da glória na guerra.

**Narrativa** – A narrativa do jogo passa o jogo inteiro deconstruindo heróis e fazendo o jogador questionar seu papel e de seus aliados no conflito.

**Desafio** – O jogo pode ser extremamente difícil de se jogar, não só por causa de sua dificuldade.

**Descoberta** – A Dubai soterrada pela tempestade de areia é um lugar morbidamente fascinante de se explorar. Especialmente aquilo que é possível de investigar sobre a vida pós-isolação.

## 6. Amnesia: The Dark Descent – Terror e Sobrevivência – Terror é Subversão dos Sentidos

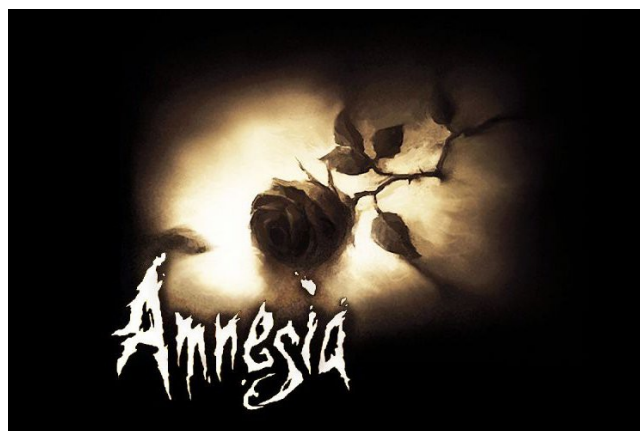


Fig 40. Até uma rosa é símbolo de agonia e dor em Amnesia

*“Não esqueça. Algumas coisas não podem ser esquecidas. A sombra que me caça... eu devo me apressar. Meu nome é Daniel, eu moro em Londres na... na... ah, Mayfair. O que foi que eu fiz? Isso é loucura. Não esqueça, não esqueça. Eu devo impedi-lo. Concentre-se! Meu nome é... é... eu sou Daniel.”*

*- Daniel, em uma nota para si mesmo*

Amnesia: The Dark Descent é uma clássica história lovecraftniana. Um mal incompreensível é contatado por homens desesperados, que passam a fazer coisas terríveis em nome de promessas obscuras. O castelo de Alexander é escuro e frio. Esta é a primeira impressão estabelecida ao jogador.

Como jogo de terror Amnesia faz algo muito eficaz: deixa o jogador e seu avatar, Daniel, completamente indefesos. Ao longo do jogo não existe uma arma, mas também é implícito que qualquer arma seria inútil contra os horrores encontrados no castelo de Alexander. Mas o jogo não para só nesta limitação. A escuridão mina a sanidade de Daniel. Quanto mais escuro, mais rápida é a deterioração de Daniel e este começa a sofrer alucinações, distraindo e enervando o jogador. Sua única proteção contra a escuridão é a luz, claro. Mas a solução não é tão simples. Fósforos são raros e são úteis apenas para acender velas ao longo do castelo. Daniel também encontra uma lanterna a óleo para iluminar seu caminho, mas o óleo também é um recurso escasso.



*Fig 41. Uma sala bem iluminada em Amnesia*

Finalmente as criaturas que rondam o castelo de Alexander precisam de luz para enxergar. O que significa que, para conseguir ver e manter sua sanidade o jogador deve se expor como um farol para inimigos mais rápidos e fortes que este. Mais do que isso ao longo do jogo o jogador aos poucos descobre o motivo de Daniel infligir amnésia sobre si mesmo: para que ficasse apto o suficiente para confrontar Alexander, que convidou Daniel para seu castelo para lhe remover uma maldição. Algo mais praticável sofrendo de amnésia uma vez que os atos terríveis de Daniel o deixaram tão horrorizado consigo mesmo que ficara catatônico.

Daniel torturou inúmeras pessoas a mando de Alexander sob a esperança de se ver livre de sua maldição e aceitou sem pensar os pretextos de Alexander para a punição destes homens. Para um ritual precisavam extrair um líquido do sangue de pessoas em agonia. Para que estes não ficassem dessensibilizados contra a tortura constante se administrava uma poção de amnésia criada com rosas damascas para manter o horror sempre fresco em suas vítimas. Informações como esta são descobertas através de diários encontrados ao longo do jogo que elucidam as dúvidas de Daniel e do jogador.

#### Estéticas de Jogo:

**Sensação** – Uma das atrações do jogo é a emoção e a sensação de pavor evocada pelas dinâmicas de jogo e sua narrativa macabra. Poucos jogos exigem que o jogador se esconda num armário escuro e feche a porta como dinâmica. Menos ainda levam o jogador a decidir fazer

isso de propósito.

**Narrativa** – A história contada por Daniel através de seus diários é uma grande obra lovecraftniana, ao estilo do escritor de horror H.P. Lovecraft.

**Descoberta** – Explorar o castelo de Alexander é uma experiência aterradora mas necessária para o desfecho do jogo.

## 7. Thief – Furtividade – Objetivos Não-Confrontacionais



Fig 42. A flecha de fogo é, na verdade, uma péssima escolha dentro do jogo

*“Eu iria fazer uma visita a Lorde Randall e sua coleção de vasos, mas a Guilda de Ladrões de Downwind me venceu ao prêmio.”*

*- Garrett, em um de seus monólogos jocosos*

Thief é um jogo que favorece o que se é chamado de “jogabilidade emergente”. Um jogo em primeira pessoa com a presença de dinâmicas de combate, Thief foi um dos primeiros jogos projetados em primeira pessoa a coibir confrontos.

Em Thief o jogador assume o controle de Garrett, um gatuno mestre em adquirir pertences alheios. Ao longo do jogo Garrett recebe diversas missões envolvendo sua área de especialidade. As principais revoluções de Thief no meio dos jogos foram os avanços quanto ao comportamento de personagens não-jogadores. Em Thief o objetivo principal é não ser visto e, caso seja descoberto, escapar ileso. Garrett não é particularmente apto ao combate, pelo menos não mais que os guardas que encontra em seu caminho, portanto o confronto deve ser evitado, especialmente porque inimigos tendem a chamar por ajuda.

Guardas possuem vários níveis de alerta e são programados com uma gama de comportamentos apropriados para a situação. Caso estejam alertas um vislumbre de Garrett faz com que guardas notifiquem uns aos outros e comecem uma procura, porém caso não tenham motivos de suspeitas guardas apenas se aproximarão da fonte de movimento ou sons suspeitos e voltarão para seus postos caso não encontrem nada.

Para ajudar em seu trabalho Garrett possui uma gama de ferramentas especializadas. Uma das mais valiosas é a flecha de água, que limpa manchas de sangue do ambiente para diminuir o nível de alerta dos guardas. Graças à maneira como os NPCs se comportam dentro do jogo e o desfoque do combate o jogo naturalmente cria situações emergentes onde o jogador deve manipular o comportamento de NPCs para evitar situações de combate e escapar.

**Sensação** – A audição é de extrema importância para as dinâmicas de jogo, informando a posição de NPCs e o tipo de material (e barulho criado) onde Garrett está pisando.

**Fantasia** – Um dos principais propósitos do jogo é criar um ambiente onde o jogador possa sentir todas as excitações de uma vida de ladinagem.

**Narrativa** – Garrett é um personagem bem escrito cujos comentários ajudam em grande parte na satisfação do jogador.

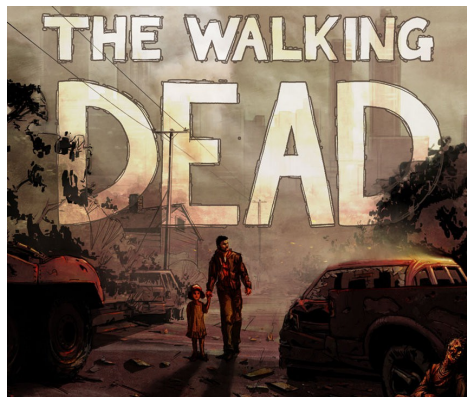
**Desafio** – Encontrar seu objetivo e se manter escondido são tarefas complexas graças



à inteligência artificial sofisticada dos NPCs.

**Descoberta** – O jogo se passa em um mundo parecido com a Europa medieval, mas não completamente. Quase todas as informações sobre este mundo estão escondidas no jogo e o jogador precisa vasculhar os mapas cuidadosamente para descobrir mais informações sobre este mundo.

## 8. The Walking Dead: The Game – Aventura Gráfica – Escolha como Dinâmica de Jogo



*Fig 43. Protegendo o futuro na pior das situações, apesar de tudo o jogo é otimista*

*“Não pergunte por quem o sino badala... ele badala por ti...”*

- Chuck o sem-teto, em um momento de realização

A série *The Walking Dead* já é uma propriedade intelectual estabelecida e popular, portanto, do ponto de vista comercial, não existia qualquer necessidade de criar um jogo particularmente envolvente. Mesmo no gênero de aventura, comercialmente repudiado por publicadoras, o título estaria comercialmente garantido.

O jogo apresenta, como na série, um mundo onde a civilização entrou em colapso devido a uma epidemia capaz de reviver os mortos em estado feral. O jogador acompanha Lee, um professor de universidade afro-americano a caminho para a prisão por assassinato quando o apocalipse começa. Pela maior parte, o jogador controla as ações e argumentos de Lee, mas Lee se mantém um personagem distinto do jogador que pode escolher por não dizer exatamente o que o jogador quer.

O primeiro sobrevivente que Lee encontra no novo mundo hostil é uma garota de 8 anos chamada Clementine, se escondendo de sua babá na sua casa da árvore. Desde o primeiro momento o instinto de Lee (e do jogador) é defender a garota do que o mundo se tornou. Para esse propósito Lee se junta a outros sobreviventes, cada um com sua própria história e bagagem emocional. Clementine é também uma garota esperta para sua idade, capaz de aprender rápido e aceitar verdades difíceis.

A partir de então a maior parte do jogo é passada interagindo com os NPCs, especialmente Clementine, e decidindo questões difíceis. Muitas escolhas do jogo são questão de vida ou morte. Uma das primeiras escolhas do jogo determina se um outro personagem sobreviverá ou não como consequência direta desta escolha, mesmo sem o contexto, para ensinar ao jogador que vidas estão pesando sobre as escolhas do jogador, quer ele esteja ciente ou não. Depois o jogo pergunta se, dada a escolha, o jogador tentaria salvar um adulto capaz e competente, ou uma criança desatenta que de fato acabou de colocar ambos em perigo. Logo em seguida, questiona se o jogador salvaria a vida de um homem que mataria uma criança. Depois pergunta se o jogador permitiria uma que uma pessoa já condenada cometesse suicídio. Enfim, pergunta se, dada a escolha entre dois

adultos competentes, inambigualmente e sem fatores limitadores outro que a personalidade, competência e objetivos de ambos, qual o jogador salvaria. Tudo isso apenas no primeiro episódio de cinco. Todas essas escolhas possuem consequências, independentemente de afetar ou não o resultado imediato desta.



*Fig 44. Uma garota pré-pubescente segurando uma arma de fogo. Na maioria dos contextos, isso significaria a falha completa de seus responsáveis. Em The Walking Dead, uma vitória.*

O tema principal do jogo The Walking Dead é responsabilidade. O jogador deve tomar responsabilidade pelas suas escolhas. Principalmente, Lee deve tomar responsabilidade por Clementine. A questão moral mais recorrente do jogo é se o jogador permitirá que Clementine amadureça à custa de sua inocência ou se irá protegê-la emocionalmente ao custo de sua segurança. Perguntas como se Lee procurará pelos pais de Clementine, quando este sabe que ambos estão mortos.

Todas as escolhas de jogo culminam no desenvolvimento de Clementine ao final do jogo, para o melhor ou para o pior, quando ela finalmente se separa de Lee no último episódio. Independente do resultado, em geral o jogo trata a franquia com otimismo. Mesmo com o alto número de mortes, mesmo com as tragédias, o jogo foca as escolhas humanas e a força do caráter humano. Personagens pragmáticos dão suas vidas por crianças que mal conhecem. O instinto de Lee é de tentar salvar um homem que o odeia e conhece seu segredo como criminoso condenado. Mesmo no limite os sobreviventes repudiam o canibalismo. Outro personagem faz o último sacrifício por alguém que considera responsável pela morte de sua família.

No final o jogo realmente consegue fazer o jogador se perguntar o que faria na mesma situação... e imediatamente possui a habilidade agir em sua escolha.

Estéticas de Jogo:

**Narrativa** – É necessário personagens bem escritos para que o jogador se importe com o seu destino. Clementine não é a exceção, mas a regra.

**Camaradagem** – Apesar de não ser um jogo multi-jogador, camaradagem e cooperação é um tema forte nos jogos. É possível criar conexões emocionais com os personagens do jogo e suas dificuldades.

**Descoberta** – Investigar sobre o passado dos outros sobreviventes oferece uma boa compreensão de suas escolhas e personalidades. Sem falar que a exploração da situação é metade do atrativo do jogo.

**Expressão** – Muitas escolhas significativas implicam muitas chances para o jogador se expressar.

## 9. Ultima IV: Quest of the Avatar – RPG – Não Pilhar e Não Matar em um RPG

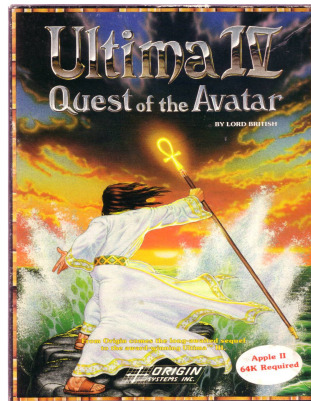


Fig 45. Uma imagem messiânica para um herói sem vilão.

*“Não mates uma criatura não-vil uma vez que ela não merece a morte, mesmo que na fome ataque a ti!”*

*- Uma das Compreensões do Avatar após meditar no Altar da Justiça*

Ultima é uma salada de frutas. Richard Garriott criou Ultima quando não existiam padrões específicos para se criar um RPG. O primeiro Ultima mistura combate em turnos entre cavaleiros com batalhas espaciais e viagem no tempo. Não é um argumento incomum de que Ultima só começou a se levar a sério a partir de Ultima IV.

Ultima IV, por sua vez, possui uma narrativa muito inconventional para um RPG de fantasia por outros motivos. Apesar de existirem monstros a se derrotar e inimigos a se vencer o jogo não possui um mal a superar. O objetivo do jogador é ganhar a maestria das oito virtudes de Britannia, o mundo de jogo, para se declarar o Avatar, herói de Britannia. Para alcançar este objetivo o jogador precisa primeiro descobrir quais são as oito virtudes e depois descobrir como segui-las.

Algumas virtudes são cumpridas normalmente em jogo, mas outras são difíceis de se aprimorar. Em particular, a virtude do sacrifício exige que o jogador doe litros de sangue para templos, a virtude da justiça requer que o jogador não mate criaturas que tentem fugir do combate e a virtude da compaixão requer que o jogador doe riquezas inteiras para mendigos. Todas ações que correm contra os instintos de jogadores em um RPG.

Estéticas de Jogo:

**Fantasia** – Exemplo clássico de fantasia, o jogador assume a identidade do herói escolhido. Talvez um tanto diferente uma vez que o herói é escolhido para aprender e aprimorar as virtudes ao invés de derrotar um grande mal.

**Desafio** – As virtudes são um tipo de desafio diferente e inusitado a se cumprir.

**Descoberta** – Descobrir as virtudes é parte do objetivo de jogo.

## 10. Planescape: Torment – RPG – Tratado Filosófico ou Jogo

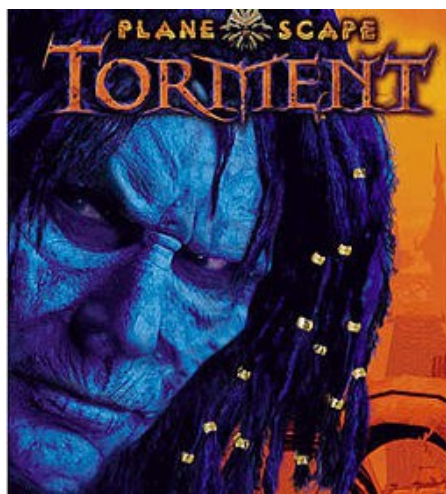


Fig 46. E temos um herói!

*“O tempo não é seu inimigo. A eternidade que o é.”*

*- Fall-From-Grace, súcubo casta, sobre o Nameless One.*

Planescape: Torment é considerado a jóia da coroa da era de ouro dos RPGs de computador (1996-2000). Um dos motivos principais é o fato de que, tanto como jogo quanto como RPG, Planescape subverte tudo. Outro é o fato de ser simplesmente superbamente escrito, sem uma única fala desperdiçada.

Planescape já começa com alguns fatores estranhos para um RPG. O Avatar do jogador responde apenas por “*Nameless One*”, e o jogador não recebe a possibilidade de nomeá-lo. A primeira informação que o jogador recebe, de uma caveira flutuante chamada Morte, é que ele estava morto, mas já se recuperou deste revés. A caveira em si fala como ninguém esperaria que uma caveira falasse, fazendo piadas e cantando garotas zumbi. E a sala inicial, de fato toda a área inicial de jogo, é repleta de zumbis, um inimigo clássico de RPGs, mas muito poucos são hostis.

Este RPG espera que o jogador resolva, se não todos, a maioria dos problemas no jogo através do diálogo. O objetivo primário é algo tão vago quanto descobrir quem o avatar do jogador é. Finalmente o mundo de jogo é o cenário de RPG de mesa *Forgotten Realms*, em um local chamado Sigil, onde crenças e palavras têm poder literal. A maioria dos dilemas do jogo são dilemas filosóficos e o jogador tem mais chances de resolvê-los caso tenha um valor de sabedoria elevado. Entre os temas tocados se inclui o questionamento de qual é a natureza do homem e se é possível mudá-la; o propósito do tempo e da morte, assim como o da vida; o que existe depois da vida após a morte, se existe vida após a morte; o fim da existência; a motivação por trás da fé e muitos outros. Raramente estas questões levam a respostas, mas uma sabedoria elevada leva o *Nameless One* a poder criar argumentos sólidos em qualquer questão. Mesmo criar um simples livro de magias (simples no contexto do mundo de jogo) é uma tarefa complexa e longa, repleta de lições.

Para manter todos esses temas em ordem e pertinentes ao jogo o avatar do jogador é imortal. Em efeito, o jogo implementa o fato de que o jogador sempre é imortal dentro dos jogos, uma vez que a morte requer apenas que o jogador tente outra vez, para fazer desta imortalidade uma dinâmica de jogo. Todas as vezes em que o *Nameless One* morre, ele retorna para o mortuário sem memórias. Alguns enigmas dentro do jogo inclusive requerem que o jogador descubra a ordem certa para morrer dentro de uma masmorra ou armadilha. O jogo implica que este ciclo já aconteceu inúmeras vezes, talvez sendo tão antigo quanto a própria existência. Algumas das encarnações anteriores do *Nameless One* se tornaram entidades separadas, criando suas próprias existências.



Outras encarnações foram heróis lendários, algumas foram vilões sanguinários, muitas tiveram vidas curtas e violentas.

Em certo ponto do jogo, quando o Nameless One descobre não ter identidade (pois esta é preenchida pelo jogador), sua busca se torna, então, uma de expiação por seus crimes, mas com uma nova questão filosófica: que castigo é cruel o bastante e abrangente o bastante para puni-lo de todos os crimes cometidos? Até hoje o único RPG onde o objetivo do jogador é descobrir como punir seu avatar.

Estéticas de Jogo:

**Fantasia** – Apesar do cenário fantástico e do avatar imortal, o proposto para a fantasia dentro do jogo é vivenciar como seria viver em um lugar onde conceitos criam vida, como Sigil.

**Narrativa** – Uma das narrativas mais complexas e recompensadoras de qualquer mídia.

**Camaradagem** – Os companheiros NPCs que o avatar pode recrutar são complexos e possuem personalidade o suficiente para simular interação social.

**Descoberta** – O jogo é repleto de NPCs e quase todos os NPCs têm uma história ou fazem parte de uma. Sem falar que os ambientes de Sigil são quase tão exóticos e estranhos quanto os ambientes externos a Sigil.

**Expressão** – Ao invés de uma fonte de desafio, as questões filosóficas e morais levantadas pelo jogo são uma grande chance de auto-expressão do jogador, ao questionar conceitos que nunca considerou.

## 11. Fallout: New Vegas – RPG de Mundo Aberto – Shandificação



*Fig 47. Vestimentas anti-radiação e requícios desamparados do mundo moderno. Um cartão postal de Fallout.*

*“A Guerra... a guerra nunca muda...”*

*- O Narrador, as primeiras palavras ouvidas em todas as versões de Fallout*

O termo “Shandificação” vem da obra *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman* (Laurence Sterne, volumes 1-9 publicados ao longo de 1759 – 1767). Uma obra de comédia iluminista de estrutura narrativa desconexa e desfocada. Uma das piadas principais da obra é o fato de Tristram Shandy ser incapaz de contar uma história de maneira simples e concisa, sempre seguindo por tangentes para explicar motivos e eventos. Vendo como os livros não passam de histórias e anedotas de Tristram Shandy como narrador, o leitor necessariamente se vê seguindo a linha de pensamento tortuosa de Shandy.

Este estilo narrativo é interessante por se desfazer da sequência clássica narrativa. Numa história clássica, a audiência acompanha uma sequência de eventos onde evento A leva ao evento B e assim por diante. A ideia clássica para essa sequência narrativa é de que a narrativa segue o destino, ou fado. No período iluminista, com seus grandes pensadores e integração científica, a noção mudou do destino para a causalidade. Evento A não só leva ao evento B, mas causa o evento B.

Uma narrativa Shandificada, porém, não só assume que evento B foi causado por evento A, mas também outros eventos ligados ou não ao evento A. O evento A seria apenas o evento importante ou relevante para a narrativa, mas numa narrativa Shandificada, todos os eventos que levam ao evento B são relevantes, se não para a narrativa, para a curiosidade do leitor, e até o evento A teria seus próprios eventos causais.

O problema desse tipo de narrativa é evidente, claro, e o motivo de a obra de Laurence Sterne ter sido uma comédia. Mídias tradicionais não podem se dar ao luxo de explicar toda a cadeia de eventos para todos os eventos seguidos na obra. Uma história deve, preferencialmente, seguir uma ordem concisa para se certificar de que a audiência não perca o fio da meada. A leva a B que leva a C que conclui em D. Talvez a obra possa indulgir a explicar eventos secundários, mas de preferência tais tangências narrativas devem ser mantidas sob controle. Afinal, a audiência pode estar seguindo a história por ter a vontade explícita de descobrir o significado da história ou como ela se desfechará, mas não significa necessariamente que querem saber de todas as intricâncias inerentes desta para a cadeia de eventos.

Assim sendo, escritores iluministas até os modernos consideram que seu trabalho é separar o sinal do mundo narrado do ruído. Ou seja, a arte de contar histórias é a arte de exclusão de tudo aquilo que não é história de um conjunto que é o mundo narrado. Porém, é importante que o mundo narrado seja maior que a história contada para dar a ele verosimilhança. Esse mundo narrado pode muitas vezes ser intuído de uma atenção da audiência aos detalhes da narrativa, desde que o autor também tenha tido a mesma atenção aos detalhes de fora da história contada.

A importância da obra de Laurence Sterne é que ela foi um comentário sobre a forma de contar histórias e como narrativas são internalizadas pela audiência para criar um senso próprio. Uma história onde a narrativa possui várias direções para seguir, ao invés de uma sequência linear de eventos. E uma narrativa Shandificada seria uma narrativa onde a história é livre para seguir sua própria direção no seu próprio ritmo, em um cenário realizado o bastante para permitir essa liberdade de movimentação narrativa.

Nota-se, então, que jogos estão em uma posição privilegiada para explorar narrativas Shandificadas, uma vez que sua audiência, o jogador, deveria, a princípio, ditar a direção e ritmo da história, visto que é participante ativo desta. Jogos são caracterizados por algum âmbito de liberdade do jogador, e no momento em que a audiência consegue qualquer âmbito de liberdade, a chance de ela cooperar com a história diminui. Jogadores seguirão a história fora de ordem, ignorarão o que os desenvolvedores do jogo querem que eles notem mas notarão aquilo que os desenvolvedores nem levaram em conta e efetivamente desconstruirão qualquer tensão narrativa que não seja robusta o suficiente para se manter firme sob escrutínio. Ou seja, o jogador é como Tristram Shandy, ele se rende alegremente a qualquer distração que o jogo oferecer.

E isso é um aspecto forte de jogos porque quando a audiência tem a permissão para seguir a narrativa ao seu próprio ritmo e no seu próprio rumo, ela criará uma história internalizada com um senso próprio dentro desta narrativa, criando uma conexão mais pessoal com a história.

Vejamos então *Fallout 3* e *Fallout: New Vegas*. Ambos estão no mesmo gênero de jogo, no mesmo mundo de jogo, feitos com a mesma engine de jogo, com as mesmas mecânicas de jogo e uma recepção similar pela mídia especializada. Mas *Fallout: New Vegas* foi o melhor Shandificado entre os dois títulos. Este jogo simplesmente possui um mundo de jogo mais robusto com uma história mais aberta e facções dentro do jogo melhor estabelecidas e caracterizadas para sobreviver sob o escrutínio do jogador.

A ideia de uma narrativa Shandificada é que nela o mundo narrado é a história, não uma entidade separada desta. E para ser bem sucedida uma narrativa Shandificada necessita que o

mundo narrado seja bem desenvolvido. Um lugar onde uma pergunta como “o que será que eles comem” é parte da história porque explica parte do mundo narrado. Mesmo o primeiro assentamento encontrado pelo jogador possui um poço para a água e animais de rebanho para comida. A epônima New Vegas possui complexos de agricultura para suprir sua população. Enquanto nem uma única cidade em *Fallout 3* parece ser capaz de subsistir sem comércio, uma questão irrelevante quando nenhuma cidade é capaz de suprir outras cidades.

Estéticas de Jogo:

**Narrativa** – Uma trama central muito mais bem estruturada que *Fallout 3* faz da narrativa um ponto forte de New Vegas, mas na franquia *Fallout* a trama central é a última preocupação do jogador.

**Desafio** – Não importa o nível do avatar, *Deathclaws* são letais.

**Descoberta** – Exploração e descobrimento sempre foram um ponto alto da série, especialmente uma vez que virou um RPG de mundo aberto.

**Expressão** – Inúmeras possibilidades de personalização do avatar do jogador oferecem uma gama vasta para a auto-expressão do jogador.

**Abnegação** – Passear pelos desertos radioativos de New Vegas é uma atividade mais relaxante do que parece.

## 12. Diablo – RPG de Ação – Estabelecendo o Tom Narrativo



Fig 48. Diablo, um dos vilões menos sutis de toda a ficção

*“Olá, meu amigo. Permaneça um momento e ouça...”*

*- Deckard Cain, sábio de Tristram, chamando a atenção do jogador*

O primeiro *Diablo* foi o jogo que categorizou e firmou o termo “Action RPG”, ou RPG de ação. Ele era um jogo que seguia mecânicas similares aos de outros jogos de RPG, mas com ênfase nos reflexos do jogador, uma vez que o jogo é simulado em tempo real e o posicionamento, movimento e mira do jogador são aspectos importantes da jogabilidade.

O jogo utiliza de recursos narrativos inteligentes e até cria alguns para um propósito muito importante: implementar, estabelecer e reforçar a atmosfera e tom do jogo. A história contada no primeiro *Diablo* é a da corrupção de homens bons e boas intenções, da futilidade humana e a húbris daqueles que acreditam que podem mudar o mundo sozinhos. Na vila de Tristram, que serve como base para o personagem do jogador no jogo, é possível conseguir relatos, testemunhos e rumores de primeira mão dos aldeões locais sobre os acontecimentos. O epônimo *Diablo* é uma

entidade infernal, exilado para o mundo terreno e aprisionado por magos poderosos em uma jóia mística, escondida nos confins de um monastério.

Depois de eras e uma história de corrupção e manipulação, Diabolo possui o corpo de um rei de nome Leoric e cria um reinado de terror e paranoia, para depois da morte deste possuir o corpo do jovem filho de Leoric e se refugiar nos confins do monastério que era sua prisão, espalhando sua influência e acumulando exércitos de criaturas de pesadelo. Um contingente de uma guarda miliciana tenta se infiltrar no monastério para matar o príncipe, mas não se ouve mais deles. Enfim, um aventureiro viajante, personagem do jogador, chega à vila de Tristram com o propósito de terminar o que a guarda foi incapaz de concluir.

A partir deste ponto o jogador pode se familiarizar com os habitantes de Tristram, um povo simples assombrado pelos acontecimentos terríveis que se passaram no local, uma vez que a vila foi fundada ao redor do monastério que abrigava Diabolo. Entre os habitantes existe um sábio chamado Deckard Cain, que oferece as informações mais confiáveis sobre a situação para o jogador. Existe também um soldado que perdeu sua perna no monastério, um garoto que perdeu sua família para a corrupção, em geral uma vila em decadência cujos poucos habitantes restantes são aqueles muito teimosos para deixar o local.

Logo na entrada do monastério o jogador se depara com um homem coberto de sangue no seu leito de morte. Este explica ser o último sobrevivente da guarda miliciana enviada para matar o príncipe, mas que toda a guarda foi massacrada por um demônio chamado de “the Butcher”, o açougueiro, uma vez que foram traídos pelo seu líder, o Arcebispo Lazarus, o primeiro a ser corrompido por Diabolo. Este primeiro “chefe de jogo” tem uma preparação complexa antes de seu encontro. Deckard pode contar detalhes sobre a traição de Lazarus; o curandeiro e o ferreiro locais contam sobre a arma do Butcher e os terríveis ferimentos criados por ela. Eventualmente quando o jogador encontra a câmara do Butcher no segundo nível do jogo a música fantasmagórica e sobrenatural muda para murmúrios e gemidos sobre o fundo de um som agudo desconcertante. É possível ver como a câmara é por dentro, completamente tingida de sangue e repleta de corpos mutilados. Enfim, quando se abre a porta da câmara, o Butcher exclama num tom grave “Ah, carne fresca!” e corre em alta velocidade em direção ao personagem do jogador.

Uma última sacada genial para completar a narrativa de jogo do que é apenas o primeiro chefe de jogo é o fato de que o Butcher é um desafio desbalanceado. Até se encontrar com ele o jogador não enfrentou nenhum desafio real. A maioria dos inimigos até esse ponto são facilmente despachados com um golpe ou dois. Porém, contra o Butcher, esta relação do jogador contra os monstros é invertida. O Butcher é capaz de matar o personagem jogador facilmente com dois ou três golpes. Mesmo para o Guerreiro, a classe de jogo feita para combate corpo-a-corpo, o poder e velocidade dos golpes do Butcher são mortais. Não são necessárias muitas tentativas para o jogador se dar conta de que um confronto direto contra o Butcher é inviável, e as únicas possibilidades são ou tentar uma tática mais traiçoeira ou continuar adiante e permitir ao Butcher que continue suas atrocidades até o personagem do jogador se fortalecer o suficiente para derrotá-lo. Ambas as opções são menos que heróicas e realçam o tema de corrupção e futilidade.

Apesar de ter recebido a alcunha de “clickfest”, na perspectiva do jogo os cliques não são parte essencial da jogabilidade. Apesar da fama de os jogos serem de combate descerebrado, a maior parte do tempo o jogador precisa se preocupar com posicionamento e priorização de inimigos, ou sua derrota é certa. Clicar não é o âmago dos jogos, o ato de clicar é apenas sua superfície.

#### Estéticas de Jogo:

**Sensação** – A música e os visuais do jogo são duas ferramentas essenciais para reforçar o tom narrativo do jogo.

**Fantasia** – Literalmente a fantasia de derrotar o próprio demônio.

**Narrativa** – A trama é aceitável, mas a retórica processual é impecável.

**Desafio** – O objetivo de criar um RPG em tempo real era justamente aumentar o

nível de desafio para levar os reflexos do jogador em conta.

**Camaradagem** – O jogo suporta a possibilidade de multi-jogador para até quatro heróis à caça de Diablo. Aumentar o número de jogadores aumenta a dificuldade também, exigindo um esforço de equipe para avançar no jogo.

**Descoberta** – Um algoritmo de geração aleatório de masmorras faz com que o jogo se mantenha sempre misterioso e novo para o jogador.

### 13. Eve Online – Jogo Multi-jogador Massivo Online – Narrativa Gerada pelo Jogador



*Fig 49. Naves espaciais majestosas escondem um jogo de política, traições, mercado de ações e seguradoras. Quase tudo cortesia dos próprios jogadores. Todas essas naves são asseguradas.*

*“Guerra são negócios. Negócios são guerra.”*

*- Lema do Hakata Group, uma corporação criada por jogadores e regida por jogadores*

Eve Online é um MMO (jogo multi-jogador massivo online) em que a filosofia dos desenvolvedores parece ser criar a maior experiência social e financeira desde que o dólar passou a parar de ter valor em ouro para ter seu valor apenas em dólar.

O mundo de jogo de Eve Online é um universo imenso com expansões de espaço vazio sendo clamado diariamente por novas corporações dentro de jogo. O que não significa nada caso não sejam capazes de manter seu território, uma vez que, nas áreas de espaço sem segurança, onde a lei é regida pelos jogadores, vale a lei do mais forte em um cenário altamente competitivo. Corporações possuem ações dentro e fora do jogo, jogadores são contratados para minerar quantidades milionárias de matéria-prima virtual, tanto naves quanto pilotos são assegurados. Charlatões fazem fortunas às custas das massas em um ambiente onde não respondem a ninguém exceto àqueles que conseguirem encontrá-lo dentro do jogo. Espiões sobem na hierarquia de corporações para planejar emboscadas ambiciosas.

A *Pandemic Legion*, uma aliança entre algumas das corporações mais ricas do jogo, recentemente caiu em uma emboscada quando um espião rival foi promovido para um posto de inteligência estratégica dentro da aliança como comandante de frota. Respondendo a um pedido de socorro a *Pandemic Legion* enviou seus maiores encouraçados espaciais e porta-caças para uma demonstração de força, mas o pedido de socorro era uma armadilha e centenas de cruzadores de batalha das alianças rivais *Verge of Collapse*, *Black Legion* e *Urine Alliance* esperavam em seu destino. O comandante de frota, membro da *Verge of Collapse*, desabilitou vários sistemas das naves que permitiram à sua aliança causar danos de US\$ 18 300,00.

Estéticas de Jogo:



**Fantasia** – Eve oferece qualquer fantasia que uma pessoa possa imaginar para uma vida no espaço, desde exploradores das estrelas a piratas corsários, oficiais de frota a mineradores de asteróides, almirantes de porta-caças quilométricos a empresários, pilotos de cargueiros a especuladores de ações...

**Narrativa** – As manobras diplomáticas e políticas entre as corporações são um caso único e inigualável de narrativa em jogo regida por jogadores.

**Desafio** – Eve é, notoriamente, o MMO mais difícil do mercado. Naves caras em espaço perigoso são imediatamente marcadas e perseguidas por piratas jogadores.

**Camaradagem** – Apesar dos perigos e artimanhas, existe um verdadeiro senso de união dentro das corporações. Também é necessária um esforço de coordenação hercúleo para comandar os combates entre frotas das corporações.

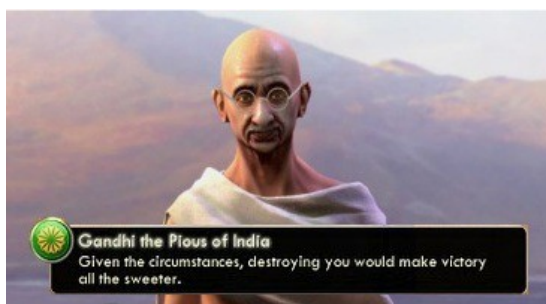
**Competição** – O espaço não-reivindicado é altamente cobiçado por corporações. O espaço já reivindicado também.

**Descoberta** – Todo ano os desenvolvedores incluem mais conteúdo ao jogo. Quando as corporações acham que já encontraram tudo que podiam encontrar no espaço de Eve, novas anomalias e eventos entram em jogo.

**Expressão** – Existem mais maneiras de se auto-expressar dentro de Eve Online do que em muitos países (incluindo um sistema de criação de personagem ridiculamente detalhado para pilotos que praticamente nunca são vistos no jogo).

**Abnegação** – Tanto a exploração, quanto a condução de cargueiros e a mineração são atividades muito simples dentro do jogo. Caso o jogador ache que são simples demais, ele sempre pode acessar a internet no navegador interno do jogo.

#### 14. Civilization V – Estratégia 4X – Aprendizado Tangencial e Narrativa Emergente



*Fig 50. Sacrilégio ou um ponto alto dos jogos? Ter Gandhi declarando guerra contra si é um rito de passagem ao jogar Civilization*

*“Eu sou Pedro, Imperador do Brasil. Tenho pouco tempo para gracejos, o que o traz aqui?”*

*- Dom Pedro II, Imperador do Império do Brasil, se apresentando ao jogador*

Civilization sempre foi uma franquia que se primou por ser “mais que apenas um jogo”. Civilization é uma ferramenta de aprendizado. Desde sua primeira iteração a franquia oferecia um verdadeiro tesouro de conhecimento histórico para ser oferecido junto com o jogo.

Sua quinta iteração não é diferente. A civilopédia, enciclopédia interna do jogo, conta com informações tanto mecânicas quanto históricas de centenas de unidades, tecnologias, construções, maravilhas e aprimoramentos. Boa parte destes são acompanhados de citações importantes também. Tudo para oferecer ao jogador as ferramentas necessárias para se aprofundar em qualquer assunto que chegue a lhe interessar no jogo. Como porque os Cartaginenses são

capazes de atravessar montanhas ou quem seria o tal de Gandhi que sempre declara guerra contra o jogador.

O motivo pelo qual civilization se tornou um jogo tão famoso é o fato de ele ser tão propício para jogabilidade emergente. O propósito não é re-encenar a história, mas simular como a história se desenrolaria em condições diferentes. Cada civilização possui uma AI de comportamento diferente, com prioridades distintas geralmente condizentes ou com a atitude da civilização em si ou as ações do líder que representa a civilização. O que aconteceria se fossem os Aztecas os únicos com acesso ao ferro? Ou se a civilização grega sobrepujasse Roma? No caso de Gandhi, no entanto, desde o primeiro jogo um pequeno erro algorítmico fez com que fosse mais agressivo que o normal e depois esse tipo de comportamento se tornou tradição da série.

Outro marco da série sempre foi diversas maneiras de vencê-lo, uma vez que existem diversas condições de vitória. Supremacia científica ou cultural podem sobrepujar superpotências militares. Ou talvez uma vitória diplomática pela acumulação de aliados dispostos a declará-lo líder do governo mundial. A guerra é apenas uma de muitas opções.

Estéticas de Jogo:

***Fantasia*** – Mudar a história e ser o líder absoluto de uma das grandes civilizações.

***Desafio*** – Existem muitas maneiras de personalizar o jogo, inclusive deixar o jogo incrivelmente parcial contra o jogador.

***Competição*** – Mesmo quando jogado sem outros jogadores, a mentalidade do jogo é de competição direta contra as outras civilizações.

***Descoberta*** – Aproximadamente metade de uma partida de Civilization é decidida pela fase de exploração do mundo. Inclusive existe uma segunda fase de exploração com o desenvolvimento da navegação.

***Expressão*** – Que tipo de vitória o jogador irá aspirar é uma forma de auto-expressão, assim como as civilizações às quais o jogador possui preferência.

***Abnegação*** – Mesmo sendo um jogo complexo, existem momentos onde o jogador entra em transe e o transcorrer do jogo ocorre automaticamente. Fenômeno informalmente chamado de “apenas mais um turno”.

## **Conclusão**

Jogos eletrônicos contam com uma narrativa diferente. Não é só uma questão de mídia e gráficos, mas uma relação completamente diferente e única entre o meio narrativo e sua audiência, o jogador. O estado do jogador como agente dentro de um jogo muda não só a maneira de se desenvolver uma narrativa neste meio narrativo, muda também a maneira como a narrativa é experienciada pela audiência. Com a agência assumida, a necessidade natural é que haja escolha.

Todos os jogos avaliados são exemplos de jogos que abordaram seus gêneros de uma maneira diferente para desenvolver uma narrativa única em conjunto com o jogador. Em alguns casos pode ser uma questão de simplesmente se certificar que as ferramentas estejam lá para que o jogador crie sua própria narrativa, como nos casos de jogabilidade emergente. Em outros, certos comportamentos são esperados do jogador, influenciando a forma como o jogo decide lidar com o jogador. Outros tinham alguma constatação a fazer dentro de seu gênero, criando um ambiente onde o jogador entenda a constatação feita.

Em conclusão esta pesquisa deve ter demonstrado como a jogabilidade e as dinâmicas de jogo apresentam uma forma narrativa distinta de outros meios narrativos. Jogos eletrônicos não são experiências estáticas, pois precisam do jogador para utilizar suas dinâmicas. Apesar do comercialismo crescente dentro da indústria de jogos eletrônicos nos últimos anos, com títulos criados para atrair as massas, o crescimento rápido dos títulos independentes tem criado uma concorrência dentro da própria indústria para criar jogos mais significativos e explorar conceitos novos através de suas dinâmicas. E, desde que os desenvolvedores tenham consciência das estéticas de jogo que desejam projetar para o jogador, talvez estejamos entrando numa era de ouro de produção intelectual na indústria.



## GLOSSÁRIO

**Abnegação:** Uma das estéticas de jogo propostas pela *MDA*, esta estética é caracterizada pelos “jogos como passa-tempo”. São jogos simples normalmente desprovidos de narrativa com o principal propósito de oferecer uma distração casual para o jogador. É a estética principal dos jogos de **celular** e jogos em **flash**.

**Árvore de Diálogo:** Linha ramificada de opções dadas ao jogador durante um diálogo em jogo. Nem todo jogo apresenta árvore de diálogo, mas quando o apresenta normalmente é uma **dinâmica** central de jogo. Cada opção do jogador leva a mais opções, geralmente contextualizadas para a resposta do jogador, mas sempre devem levar a uma resposta apropriada do jogo.

**Avatar:** Ou protagonista de jogo, é o personagem controlado direta ou indiretamente pelo jogador. Pode ou não ter identidade própria e separada do jogador.

**Caixa Preta:** Termo tirado das ciências físicas, são os sistemas de jogo programados para interpretar o *input* do jogador e formar um *feedback* a partir destes.

**Camaradagem:** Uma das estéticas de jogo propostas pela *MDA*, esta estética é caracterizada pelos “jogos como enquadramento social”. Jogos cuja principal atrativo é a capacidade de ser jogado em conjunto com outras pessoas em caráter cooperativo. **Fliperamas** e **consoles** eram as plataformas principais para esta estética de jogo, uma vez que os gabinetes de fliperamas podiam ter espaço para mais de um jogador enquanto consoles só precisam de mais controles conectados para permitir mais jogadores. Com a popularização da internet, porém, os **PCs** também se incluíram nesta estética com os jogos online.

**Celular:** Plataforma mais atual de jogo, com a evolução dos celulares para computadores de bolso eles acabaram demonstrando grande potencial como sistema comercial de jogo, considerando sua presença ubíqua em todas as classes sociais e regiões. Para todos os efeitos pode-se considerar jogos de *tablet* indistinguíveis de jogos de celular. São definidos por controles de toque na tela ou manipulação do celular, utilizando o giroscópio interno, e apesar de criarem experiências extensas, são criados para a **sessão de jogo** durar apenas alguns minutos.

**Competição:** Uma estéticas de jogo adicionada à *MDA*, esta estética é caracterizada pelos “jogos como expressão de dominância”. Jogos competitivos são, necessariamente, aqueles que permitem ao jogador comparar sua performance com outros com o intuito de saber quem é o melhor. Difere da estética de **desafio** principalmente porque o desafio é auto-afirmativo, enquanto a competição necessita de terceiros para comparação. **Fliperamas** também lucravam com a competitividade de jogadores em jogos de luta, mas atualmente os **PCs** possuem os jogos mais competitivos como plataforma líder de **e-sports**.

**Consoles:** Uma das plataformas comerciais de jogos, consoles são máquinas eletrônicas domésticas dedicadas exclusivamente aos jogos (apesar dos consoles estarem se tornando mais versáteis ultimamente). Como independem de fichas, precisam apenas da compra do meio físico de jogo (antigamente cartuchos, depois CDs, DVDs e Blu-Rays) para dar acesso ilimitado ao jogo. Definidos pelo controle padrão de cada console e jogos projetados para experiências moderadamente longas.

**Custscene:** Ou “*Event Scene*” ou “*In-game Cinematic*”, refere-se a partes do jogo que servem à trama ou história contada. Geralmente utilizado em português pelo nome original em inglês, mas às vezes referido como “cinemática de jogo”, nesta monografia referido apenas como “cinemática”. De caráter cinematográfico, cutscenes se referem especificamente aos casos em que existe uma cena

cinemática em tela. Sua principal característica dentro de jogo é sua falta de interatividade, mesmo que eventualmente apresentem “*quicktime events*”.

**Cinemáticas:** Vide “*Cutscenes*”.

**Desafio:** Uma das estéticas de jogo propostas pela *MDA*, esta estética é caracterizada pelos “jogos como pista de obstáculos”. São os jogos que almejam desafiar o jogador e levá-lo a testar seus limites nas habilidades testadas pelo jogo. Era a estética principal dos **fliperamas**, baseados no desafio como atração principal para incentivo de depositar mais fichas nos gabinetes.

**Descoberta:** Uma das estéticas de jogo propostas pela *MDA*, esta estética é caracterizada pelos “jogos como território inexplorado”. São os jogos como uma maneira de explorar novos conceitos de maneira ativa, aprender regras e sistemas conceitualizados nos jogos e participar de um mundo de jogo de maneira envolvente. Todas as plataformas são propícias à descoberta, mas alguns jogos de **celular** utilizam a descoberta não só como **estética** de jogo mas como única **dinâmica** de jogo.

**Desenvolvedor de Jogos:** Nome geral dado para qualquer pessoa envolvida diretamente na produção de um jogo, seja profissional ou amador. Geralmente utilizado no sentido de se referir àqueles diretamente envolvidos nas decisões de desenvolvimento do jogo, implicitamente o *designer* de jogos mas também pode se referir a programadores ou até artistas que tiveram participação ativa.

**Dinâmicas de Jogo:** Termo da *MDA*, se refere a como as **mecânicas** interagem com o sistema para se expressar para o jogador. Por exemplo, o fato do **avatar de jogo** ser morto instantaneamente ao entrar em contato com água é um exemplo de dinâmica de jogo.

**Dissonância Ludonarrativa:** Quando as **dinâmicas de jogo** entram em conflito direto com a trama narrativa do jogo e vice-versa. A dissonância ludonarrativa causa uma desconexão entre o jogador e o jogo, pois no próprio jogo existe uma desconexão entre o jogo e a história. Isso ocorre, por exemplo, quando o **avatar** do jogador não vê problemas em matar dezenas de pessoas para poupar uma. Ou quando o avatar se rende para alguns inimigos quando ao longo do jogo foi bem capaz de derrotar estes em quantidades muito maiores. Ou simplesmente não usa uma habilidade de jogo dentro de uma **cinemática** quando esta habilidade poderia colocar a situação em seu favor.

**Escolha Binária:** Quando o jogo oferece uma escolha ao jogador que não é uma escolha real, pois a escolha “errada” implica um “**estado de falha**” automático. Atualmente repudiado por jogadores uma vez que simplesmente requer memorização e é uma mensagem do **desenvolvedor** de que o jogador está jogando da maneira errada.

**Estado de Falha:** *Failure State*, é quando o jogador perde e deve tentar outra vez. Nos jogos clássicos de **fliperama** representa o momento em que a tela de **fim de jogo** aparece pedindo pela inserção de fichas. Atualmente estados de falha tendem a ser mais misericordiosos com o jogador, exigindo apenas que este refaça o desafio imediatamente ou recarregue um **estado salvo**.

**Estado Salvo:** *Save State*, inicialmente integrado a jogos de PC, que passaram a ficar longos demais para serem terminados em uma única **sessão de jogo** e permitiam ao jogador salvar o estado de jogo atual para retornar posteriormente.

**Estéticas de Jogo:** Termo da *MDA*, se refere às necessidades humanas saciadas pelas **dinâmicas de jogo** expressadas, também representam uma forma de classificar aos jogos. O fato do **avatar de jogo** morrer ao tocar na água expressa uma estética menor de **exploração**, pois é um sistema não-condizente com o mundo real que o jogador deve aprender. Também é uma estética maior de

**desafio**, uma vez que é um fator que automaticamente aumenta a dificuldade de jogo. As estéticas de jogo são: **sensação, fantasia, narrativa, desafio, camaradagem, competição, descoberta, expressão e abnegação**.

**Expressão:** Uma das estéticas de jogo propostas pela **MDA**, esta estética é caracterizada pelos “jogos como auto-descobrimento”. São os jogos que permitem ao jogador se expressar no mundo de jogo de variadas formas, desde o equipamento que decide utilizar, o personagem escolhido num jogo de luta, o tipo de animal que decide criar, até a roupa e aparência de seu **avatar**. Estética propícia a todas as plataformas, mas foi nos **PCs** que começou a ter um papel mais central na experiência, permitindo a personalização do avatar de jogo.

**E-Sports:** Esportes eletrônicos, se refere a jogos competitivos altamente populares que se expandiram para eventos milionários da mesma forma que esportes tradicionais. Competições incluem prêmios de até centenas de milhares de dólares mas a maior parte do dinheiro vem de patrocinadores. Grande sucesso na Coreia do Sul, sucesso moderado mas ainda crescente nos EUA e Europa. Ainda obscuro no Brasil e América Latina.

**Fantasia:** Uma das estéticas de jogo propostas pela **MDA**, esta estética é caracterizada pelos “jogos como faz-de-conta”, não confundir com o gênero literário de fantasia, esta estética apenas inclui o fantástico, mas serve como uma forma de explorar uma experiência de vida diferente, seja como um herói matador de dragões ou um simples prefeito, seja como caçador de recompensa nas estrelas ou um caminhoneiro. Todas as plataformas são propícias para estética de fantasia.

**Feedback:** O retorno ou resposta. É como a **caixa preta** interage de volta para o jogador depois de interpretar o seu **input**.

**Fim de Jogo:** Ou *game over*, equivalente ao **estado de falha** em muitos jogos, difere do estado de falha uma vez que este é um conceito internalizado na produção de jogos, o fim de jogo é uma **dinâmica de jogo** ativa. A mensagem da tela de fim de jogo e as possibilidades do jogador para lidar com o fim de jogo são todos parte da **retórica processual**.

**Flash:** Tecnicamente outra plataforma de jogo, apesar de também ser jogado usualmente num **PC**. Jogos em *flash* são jogos programados em *flash*, uma extensão de navegadores de internet. Jogos em *flash* são caracterizados por duração usualmente curta (a maioria são criados para serem terminados em menos de uma hora, muito frequentemente minutos), utilização quase exclusiva do mouse ou do teclado para jogar (raramente combinando ambos) e baixa qualidade de produção, uma vez que podem ser criados de graça e, em alguns casos, em questão de algumas horas.

**Fliperamas:** Ou *Arcades*, uma das plataformas comerciais de jogos, grandes gabinetes eletrônicos alimentados por fichas. Jogos de fliperama geralmente possuem controles personalizados para o gabinete e baseiam a jogabilidade numa experiência finita, normalmente através de um grau de dificuldade elevado, para maximizar o gasto de fichas dos jogadores.

**HUD:** *Heads-Up-Display*, ou “mostrador para a cabeça”, se refere à parte da **UI** de jogo que deve estar presente ao jogador o tempo todo, ou maior parte, e portanto sempre presente à tela. Termo vem da aviação quando mostradores passaram a ser projetados numa tela transparente à frente da cabeça, permitindo visualizar informações importantes sem precisar tirar os olhos da paisagem. Às vezes integrado à narrativa como mostradores das condições vitais do **avatar** presente em seu visor, mas geralmente são apenas abstrações que fazem parte do **feedback** do jogo.

**Input:** A entrada ou comando do jogador. Se refere à forma como o jogador interage com os sistemas do jogo, a **caixa preta**.

**Jogabilidade:** Denomina os padrões e regras encontrados dentro dos jogos que devem ser dominados e aprendidos pelo jogador. Jogabilidade representa toda forma de interação exclusiva aos jogos como meio narrativo.

**MDA:** Estudo da área de pesquisa de jogos de Robin Hunicke, Marc LeBlanc e Robert Zubek, “*Mechanics, Dynamics and Aesthetics*”, é uma proposta para classificação e análise acadêmica dos jogos eletrônicos.

**Mecânicas de Jogo:** Termo da **MDA**, se refere aos sistemas criados pelos **desenvolvedores** antes destes serem expressos pelas **dinâmicas**. Representam o lado dos desenvolvedores do processo de produção de jogos, repleto de ideias e linhas de programação. Programar a caixa de acerto do **avatar de jogo** para iniciar o **estado de falha** ao sobrepor a água, seguida da redução do **número de vidas**, são todas partes das mecânicas de jogo. Na mídia especializada e entre jogadores, o termo “mecânica” normalmente se refere às “dinâmicas” de jogo, mas a definição utilizada aqui é de natureza acadêmica.

**Modo Passivo:** Quando o jogo está apresentando uma **cinemática** ou de outra forma esteja num momento que não requeira **input** do jogador. Durante modo passivo jogadores geralmente tendem a soltar o controle e tentar se imergir dentro da trama do jogo.

**Mods:** Abreviação de *modifications*. Jogos de PC são, geralmente, mais maleáveis por parte do jogador e lançados com ferramentas de modificação. Estas modificações são criadas por comunidades dedicadas ao jogo e sua principal função auto-explicativa é modificar a experiência de jogo. Podem ser tão simples quanto uma **UI** de cor diferente ou tão complexo quanto uma história completamente original utilizando a **jogabilidade** e **dinâmicas** do jogo original.

**Narrativa:** Uma das estéticas de jogo propostas pela **MDA**, esta estética é caracterizada pelos “jogos como drama”. São os jogos que se concentram em contar uma história para o jogador além de simplesmente prover entretenimento. Uma estética de jogo surpreendentemente abrangente, é propícia principalmente para **PCs** e **consoles**, uma vez que estas plataformas favorecem jogos mais longos capazes de conter uma narrativa junto à jogabilidade.

**NPC:** Non-player Character, ou personagem não-jogador, se refere a todos os personagens dentro do jogo que não são diretamente controlados pelo jogador, mas programados pelos **desenvolvedores** para ter comportamentos específicos e opiniões próprias.

**Número de Vidas:** Quando os jogos passaram dos **fliperamas** para **consoles**, os **desenvolvedores** ainda estavam incertos de como lidar com jogadores e cartuchos. Em fliperamas, toda vez que o jogador entra num **estado de falha** ele pode retornar ao jogo inserindo uma ficha. Como, obviamente, não se pode inserir fichas em um eletrônico doméstico, desenvolvedores trocaram as fichas por “vidas”. Quando o jogador começava uma sessão, ele tinha um número limitado de vidas. Atualmente “vidas” são muito raramente utilizadas.

**PCs:** Computadores Pessoais, são uma das plataformas comerciais de jogo, com um mercado dedicado. PCs dedicados para jogos normalmente precisam de componentes especializados para rodar jogos, como placas de vídeo (processadores especializados em calcular efeitos gráficos), processadores centrais mais potentes e sistemas de refrigeração mais sofisticados (jogos exigem mais dos componentes dos PCs, que esquentam mais). Jogos de PC são caracterizados pela forma como, dependendo da proficiência do jogador, serem passíveis de ser personalizados para a preferência do jogador através de **mods** e por sua longa duração.

**Quicktime Events:** Geralmente aparecem durante uma **cinemática**, mas podem aparecer enquanto se interage com um objeto ou durante um diálogo. São momentos em que o jogo requer que o jogador entre um comando (“**Input**”) indicado na tela rapidamente. Falha usualmente indica uma “**escolha binária**”, na qual o jogador será penalizado com a necessidade de assistir outra vez desde o início a cinemática. Combinações especialmente difíceis podem levar o jogador a re-assistir uma cinemática diversas vezes. Geralmente repudiados por jogadores por exigir comandos em momentos de jogo em que se espera que o jogo esteja em “**modo passivo**” e por sua penalização repetitiva.

**Retórica Processual:** Denominado por Ian Bogast como o estilo narrativo dos jogos, é a narrativa transmitida pelas regras e sistemas. Acadêmicos hoje estudam como a jogabilidade em si é capaz de contar uma história, independente ou em síntese com uma trama convencional.

**Senhas de Progresso:** Maneira como **consoles** emularam os **estados salvos** dos **jogos de PC** quando consoles não possuíam memória interna para manter um estado salvo. Se referiam a uma série de números, letras ou símbolos que eram apresentados ao jogador depois de marcos dentro do jogo, como derrotar um chefe ou vencer uma fase. Os componentes da senha continham as informações necessárias para reproduzir o progresso do jogador, como fase atual, **número de vidas** sobrando, recursos e barra de saúde.

**Sensação:** Uma das estéticas de jogo propostas pela **MDA**, esta estética é caracterizada pelos “jogos como prazer sensorial”. São os jogos criados para estimular os sentidos com sons agradáveis, cores vibrantes, *designs* estimulantes, músicas envolventes, etc... Jogos sensoriais podem aparecer em qualquer plataforma, mas tendem a favorecer a capacidade gráfica e sonora dos **consoles e PCs**.

**Sessão de Jogo:** Inicialmente jogos podiam ser jogados indefinidamente ou eram projetados para serem terminados em apenas uma sessão de jogo (no máximo algumas horas). Com os **Estados Salvos** e **Senhas de Progresso** os jogos passaram a ser mais longos uma vez que podiam ser terminados em diversas sessões. Atualmente muitos jogos são projetados para durar por volta das 10 horas de jogo, mas alguns gêneros podem ser muito mais longos, demandando dias de jogo para serem concluídos, enquanto outros ainda têm duração indefinida.

**UI:** *User Interface*, ou interface do usuário, se refere a todo tipo de informação abstrata que o jogo oferece ao jogador. Parte importante do **feedback**, inclui menus de jogo, mostradores de recursos, o **HUD**, *pop-ups* com informações, botões com função própria, etc... Podem apresentar função interativa ou meramente informativa.



## WEBGRAFIA:

CASE, Robert (MrBtongue). *Tasteful Understated Nerdrage* – Choice and Consequence (Fúria Nerd Elegante e Discreta – Escolha e Consequência). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=VJJaGSV75y0>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

CASE, Robert (MrBtongue). *Tasteful Understated Nerdrage* – Slow Down the Violence (Fúria Nerd Elegante e Discreta – Freando a Violência). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=5ZM2jXyvGOc>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

CASE, Robert (MrBtongue). *Tasteful Understated Nerdrage* – The Shandification of Fallout (Fúria Nerd Elegante e Discreta – A Shandificação de Fallout). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=wwvlt4FqmS0>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

CASE, Robert (MrBtongue). *Tasteful Understated Nerdrage* – Stay a While and Listen (Fúria Nerd Elegante e Discreta – Permaneça um Momento e Ouça). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=I22Ivb8ELzQ>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

CASE, Robert (MrBtongue). *Tasteful Understated Nerdrage* – The Elder Scrolls VI (Fúria Nerd Elegante e Discreta – Os Pergaminhos Antigos VI). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=4ZUynhkalII>>. Acessado em: 6 mai. 2013.

YOUNG, Shamus; VIEL, Josh; JOHNSON, Randy. *Spoiler Warning Season 1* – Mass Effect (Alerta de “Spoilers” Temporada 1 – Efeito de Massa). Disponível em: <<http://www.youtube.com/playlist?list=PLIN36m4vlapblxY743woJgYSde7a2afeF>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

YOUNG, Shamus; VIEL, Josh; DECAMP, Adam; KELLY. *Spoiler Warning Season 3* – Bioshock (Alerta de “Spoilers” Temporada 3 – Choque Biológico). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=9PCsXYvKCTM>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

YOUNG, Shamus; VIEL, Josh; DECAMP, Adam; KELLY. *Spoiler Warning Season 4* – Mass Effect 2 (Alerta de “Spoilers” Temporada 4 – Efeito de Massa 2). Disponível em: <[http://www.youtube.com/view\\_play\\_list?p=3D99C79C77955FA5](http://www.youtube.com/view_play_list?p=3D99C79C77955FA5)>. Acessado em: 20 abr. 2013.

YOUNG, Shamus; VIEL, Josh; DECAMP, Adam; CHRIS. *Spoiler Warning Season 7* – Deus Ex: Human Revolution (Alerta de “Spoilers” Temporada 7 – Deus Ex: Revolução Humana). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=9r7xH6PvJng&list=PLIN36m4vlapanGUKm05ltsAsEVuPtwtWl&feature=g-all-a>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

YOUNG, Shamus; VIEL, Josh; DECAMP, Adam; KELLY; CHRIS. *Spoiler Warning Season 9* – Mass Effect 3 (Alerta de “Spoilers” Temporada 9 – Efeito de Massa 3). Disponível em: <[http://www.youtube.com/playlist?list=PLIN36m4vlapbQSYBnHA9LwR9-JA4dTj7J&feature=view\\_allo](http://www.youtube.com/playlist?list=PLIN36m4vlapbQSYBnHA9LwR9-JA4dTj7J&feature=view_allo)>. Acessado em: 20 abr. 2013.

YOUNG, Shamus; VIEL, Josh; DECAMP, Adam; CHRIS. *Spoiler Warning Season 10* – The Walking Dead (Alerta de “Spoilers” Temporada 10 – Os Mortos-Vivos). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=2AotaFMhTZk&list=PLIN36m4vlapa6txvdsTFI61qAgOhzuTji>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

PORTNOW, James; FLOYD, Daniel. *Extra Credits Season 6* – Ep. 4: Raising the Dead (Créditos Extras Temporada 6 – Ep. 4: Erguendo os Mortos). Disponível em:<<http://www.penny-arcade.com/patv/episode/raising-the-dead>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

PORTNOW, James; FLOYD, Daniel. *Extra Credits Season 6* – Ep. 5: For Whom the Bell Tolls (Créditos Extras Temporada 6 – Ep. 5: Para Quem os Sinos Badalam). Disponível em:<<http://www.penny-arcade.com/patv/episode/for-whom-the-bell-tolls>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

PORTNOW, James; FLOYD, Daniel. *Extra Credits Season 6* – Ep. 6: Minority (Créditos Extras Temporada 6 – Ep. 6: Minoridade). Disponível em:<<http://www.penny-arcade.com/patv/episode/minority>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

PORTNOW, James; FLOYD, Daniel. *Extra Credits Season 5* – Ep. 1 and 2: Spec-Ops: The Line Parts 1 and 2 (Créditos Extras Temporada 5 – Ep. 1 e 2: Operações Especiais: A Linha Partes 1 e 2). Disponível em:<<http://www.penny-arcade.com/patv/episode/spec-ops-the-line-part-1>> e <<http://www.penny-arcade.com/patv/episode/spec-ops-the-line-part-2>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

PORTNOW, James; FLOYD, Daniel. *Extra Credits Season 5* – Ep. 9: Aesthetics of Play (Créditos Extras Temporada 5 – Ep. 9: Estéticas de Jogo). Disponível em:<<http://www.penny-arcade.com/patv/episode/aesthetics-of-play>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

PORTNOW, James; FLOYD, Daniel. *Extra Credits Season 5* – Ep. 11: Horror Protagonists (Créditos Extras Temporada 5 – Ep. 11: Protagonistas de Terror). Disponível em:<<http://www.penny-arcade.com/patv/episode/horror-protagonists>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

PORTNOW, James; FLOYD, Daniel. *Extra Credits Season 4* – Ep. 20 and 21: The Hero's Journey Parts 1 and 2 (Créditos Extras Temporada 4 – Ep. 20 e 21: A Jornada do Herói Partes 1 e 2). Disponível em:<<http://www.penny-arcade.com/patv/episode/the-heros-journey-part-1>> e <<http://www.penny-arcade.com/patv/episode/the-heros-journey-part-2>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

PORTNOW, James; FLOYD, Daniel. *Extra Credits Season 4* – Ep. 25 and 26: Mechanics as Metaphor Parts 1 and 2 (Créditos Extras Temporada 4 – Ep. 25 e 26: Mecânicas como Metáforas Partes 1 e 2). Disponível em:<<http://www.penny-arcade.com/patv/episode/mechanics-as-metaphor-part-1>> e <<http://www.penny-arcade.com/patv/episode/mechanics-as-metaphor-part-2>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

PORTNOW, James; FLOYD, Daniel. *Extra Credits Season 2* – Ep. 9: Tangential Learning (Créditos Extras Temporada 2 – Ep. 9: Aprendizado Tangencial). Disponível em:<<http://www.penny-arcade.com/patv/episode/tangential-learning>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

PORTNOW, James; FLOYD, Daniel. *Extra Credits Season 2* – Ep. 17: The Myth of the Gun (Créditos Extras Temporada 2 – Ep. 17: O Mito da Arma). Disponível em:<<http://www.penny-arcade.com/patv/episode/the-myth-of-the-gun>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

PORTNOW, James; FLOYD, Daniel. *Extra Credits Season 2* – Ep. 21: The Role of the Player (Créditos Extras Temporada 2 – Ep. 21: O Papel do Jogador). Disponível em:<<http://www.penny-arcade.com/patv/episode/the-role-of-the-player>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

PORTNOW, James; FLOYD, Daniel. *Extra Credits Season 1* – Ep. 21: Narrative Mechanics (Créditos Extras Temporada 1 – Ep. 21: Mecânicas Narrativas). Disponível em:<<http://www.penny-arcade.com/patv/episode/narrative-mechanics>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

[arcade.com/patv/episode/narrative-mechanics](http://arcade.com/patv/episode/narrative-mechanics)>. Acessado em: 20 abr. 2013.

JENKINS, Henry. *Game Design as Narrative Architecture* (Projeto de Jogo como Arquitetura Narrativa). Disponível em:<<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

KOSTER, Raph. *Narrative is not a Game Mechanic* (Narrativa não é uma Mecânica de Jogo). Disponível em:<<http://www.raphkoster.com/2012/01/20/narrative-is-not-a-game-mechanic/>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

THOMAS. *Narrative not a Game Mechanic?* (Narrativa não é uma Mecânica de Jogo?). Disponível em:<<http://frictionalgames.blogspot.com.br/2012/01/narrative-not-game-mechnaic.html>>. Acessado em 23 abr. 2013.

WHITEHEAD, Jim. *Narrative in Games* (Narrativa em Jogos). Disponível em:<<http://classes.soe.ucsc.edu/cmeps080k/Winter07/lectures/narrative.pdf>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

PARKER, Laura. *Once upon a Time: Narrative in Videogames* (Era uma vez: Narrativa em Jogos Eletrônicos). Disponível em:<<http://www.gamespot.com/features/once-upon-a-time-narrative-in-video-games-6214951/>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

SIMONS, Jan. *Narrative, Games, and Theory* (Narrativa, Jogos, e Teoria). Disponível em:<<http://gamestudies.org/0701/articles/simons>>. Acessado em: 20 abr. 2013.

ANTWILER, Noah. *Ultima Retrospective – Ultima IV: Quest of the Avatar* (Retrospectiva Ultima – Ultima IV: A Busca do Avatar). Disponível em:<<http://spoonyxperiment.com/2010/08/20/ultima-4-quest-of-the-avatar/>>. Acessado em 20 abr. 2013

HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. *Mechanics, Dynamics and Aesthetics: A Formal Approach to Game Design and Game Research* (Mecânicas, Dinâmicas e Estéticas: Uma Abordagem Formal para Design de Jogos e Pesquisa de Jogos) Disponível em:<<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.79.4561&rep=rep1&type=pdf>>. Acessado em 20 abr. 2013

## **BIBLIOGRAFIA:**

BOGOST, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (Jogos Persuasivos: O Poder Expressivo dos Jogos Eletrônicos). Massachusetts: The MIT Press, 22 jun. 2007.

BISSEL, Tom. *Extra Lives: Why Video Games Matter* (Vidas Extras: Porque Jogos Eletrônicos Importam). Londres: Vintage, 3 jun. 2010.

MEADOWS, Mark Stephen. *Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative* (Pausa e Efeito: A Arte da Narrativa Interativa). New Riders, 10 set. 2002.

TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames: New Directions in Aesthetics* (A Arte dos Jogos Eletrônicos: Novas Direções em Estética). Wiley-Blackwell, 6 out. 2009.

CRAWFORD, Chris. *The Art of Computer Game Design* (A Arte de Projetar Jogos de Computador). Amazon, 25 mai. 2011.

CRAWFORD, Chris. *Chris Crawford on Interactive Storytelling* (Chris Crawford sobre Narrativa Interativa). New Riders, 6 out. 2004.

BATEMAN, Chris. *Game Writing: Narrative Skills for Videogames* (Escrita em Jogos: Habilidades Narrativas para Jogos Eletrônicos). Charles River Media, 3 jul. 2006.

GOLDBERG, Harold. *All Your Base Are Belong To Us: How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture* (Toda a Sua Base São Pertence A Nós: Como Cinquenta Anos de Jogos Eletrônicos Conquistaram a Cultura Pop). Three Rivers Press, 2011.